http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Anno 2 • Numero 4 • APRILE 1996 • L. 6

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC•AMIGA•MAC•CD-ROM•CD-I•3DO•ALTRI FORMATI

CIVILIZATION II

Il genio di Sid Meier ritorna a "civilizzare" il PC

EARTHSIEGE 2

Mechwarrior 2 ha trovato il suo rivale?

BAD MOJO

Il primo "bug" che vi divertirà

S.O.S.

Alien Odyssey
Fade to Black
Star Trek: 25th Anniversary

DA SPACE WAR A ROBERTA WILLIAMS

Un libro racconta gli eroi della rivoluzione elettronica

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

CDROM 99.900 PC 79.900 — CDROM 129.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900

CDROM 99.900 — CDROM 129.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 119.900 — CDROM 99.900 PC 89.900

CDROM 89.900 — CDROM 99.900 — CDROM 89.900 — CDROM 99.900 — CDROM 89.900 — CDROM 99.900

CDROM 99.900 — CDROM 99.900 PC 99.900 — CDROM 89.900 — CDROM 119.900 — CDROM 79.900 — CDROM 99.900

CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 99.900 — CDROM 129.900 — CDROM 89.900

CDrom

20 WARGAMES CLASSIC	89
3D LEMMINGS	119
3D ULTRA PINBALL	69
ACTUA SOCCER	99
ADVANCED CIVILIZATION	109
AIRBUS FAMILY	89
ALADDIN (WALT DISNEY)	119
ALIEN ODISSEY	99
ALIENS	89
ALLIED GENERAL	89
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99
ANGEL DEVOID	99
ANVIL OF DAWM	99
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109
ASCENDANCY (ITALIANO)	129
ASSAULT RIGS	109
ATARI 2600 ACTION PACK 3	79
BAD MOJO	149
BATMAN FOREVER	99
BATTLE ISLE 3 - S OF THE EMPEROR -	49
BATTLEGROUND ARDENNES	109
BATTLES IN TIME	79
BIG RED RACING	99
BLACK KNIGHT F-18 MARINE	79
BOEING FAMILY	89
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39
BURIED IN TIME (ITALIANO)	99
BURN CYCLE	69
CADILLACS & DINOSAURS	79
CAESAR 2	99
CAPITALISME	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 FRENCH	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 GERMANY	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALY	89
CHRONOMASTER	99
CIVIL WAR	89
CLASSIC COLLECTION: SID MEIER	109
COMIX ZONE	119
COMMAND & CONQUER	99
COMMAND & CONQUER - DATA DISK	39
COMMODORE 64 ACTION	39
COMPLETE CARRIERS AT WAR	119
CONQUEROR A.D. 1086	99
CRUSADER NO REMORSE	109
D	109
D (WINDOWS 95)	109
DARK FORCES - STAR WARS	79
DEFCON 5	99
DESCENT - DATA DISK EXPANSION	49
DESCENT 2	99
DESTRUCTION DERBY	99
DETROIT (BUDGET)	49
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49
DOOM II MANIA	49
DOUBLE SWITCH	109
DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION)	39
EARTH SIEGE 2 - SKYFORCE	99
EARTH WORM JIM 2	89
ENDORFUN	59
ESPN EXTREME SPORT GAMES	119
EVEN MORE INCRED. MACHINE (BUDGET)	49
EVOCATION II - IL SOGNO -	59
EVOCATION OLTRE IL SOGNO	119
EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION	89
F1 GRAN PRIX 2	99
F1 GRAN PRIX MANAGER	99
FADE TO BLACK	109
FATAL RACING	99
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	99
FIGHTING FORTIES	109
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISL.2	79
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179
FOX HUNT	139
FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY	109
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 96	99
FULL THROTTLE	129
FURY 3 (WINDOWS 95)	99
GABRIEL KNIGHT (BUDGET)	49
GABRIEL KNIGHT 2 -THE BEAST WITHIN-	119
GOINE FISHING	59
GREAT NAVAL BATTLES 4	89
HARD EVIDENCE MARILYN MONROE	119
HARPOON 2 DELUXE	99
HELL (ITALIANO)	129
HELL - DATA DISK	49
HEXEN	99
HEXEN - DATA DISK H-ZONE	69
HI-OCTANE	119
HOOVES OF THUNDER	89
I HAVE NO MOUNTH	99
IL RE LEONE (WALT DISNEY)	119
IN THE FIRST DEGREE	129
INDY CAR RACING 2	99
INTELLIGENT STRATEGY GAMES	49
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	49
IRON ASSAULT (CLASSIC)	49
JACK THE RIPPER	59
JOHN MADDEN 96	109
JOHNNY BAZOOKATONE	69
KING'S QUEST VII (ITALIANO)	99
KNIGHT OF XENTAR	89
KYRANDIA SERIES	79
LAST BOUNTY HUNTER	69
LINKS 386 PRO - COGHILL COUNTY CLUB	69
LODE RUNNER NETWORK	89

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

AUGURI DI BUONA PASQUA, DALLA QUEEN COMPUTER !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC-Amiga-CD32-Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3D SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATIO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

http://www.oldgamesitalia.net/

I APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' NATA QUEEN ON LINE

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

CDrom

MACHIAVELLI THE PRINCE (BUDGET)	39.900
MAGIC CARPET 2 - THE NETHER WORLDS	99.900
MAGIC THE GATHERING	129.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	79.900
MASTER OF MAGIC (BUDGET)	49.900
MASTER PIECE COLLECTION	79.900
MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK	49.900
MECHWARRIOR 2 THE CLANS (WIN 95)	109.900
MERLINS APPRENTICE	69.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	69.900
MISSION CRITICAL	99.900
MORTAL KOMBAT 3	89.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB 96	79.900
NHL HOCKEY 96	119.900
PANZER GENERAL	89.900
PERFECT GENERAL 2 + DISK EDITOR	109.900
PERFECT PLAYER POKER	79.900
PGA TOUR GOLF 96	119.900
PGA TOUR GOLF 96 - SPANISH BAY DISK	49.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119.900
PINBALL WARRIORS	89.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	99.900
POLICE QUEST COLLECTION	99.900
POLICE QUEST V - SWAT	119.900
POOL CHAMPION	79.900
POWER DOILS	89.900
POWER HOUSE (ITALIANO)	99.900
PRIMAL RAGE	89.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PRO PINBALL - THE WEB	69.900
PSYCHIC DETECTIVE	129.900
QUARANTINE 2 - ROAD WARRIOR	79.900
QUARTERBACK ATTACK	109.900
QUEST FOR FAME	99.900
QWIRKS	39.900
RAYMAN	89.900
REBEL ASSAULT II	99.900
RIDDLE OF MASTER LU	109.900
RISE OF THE ROBOTS 2	89.900
RISE OF THE TRIAD (BUDGET)	49.900
RISE OF THE TRIAD EXTREME LEVELS	69.900
RUGBY WORLD CUP 95	109.900
SCREAMER	89.900
SCUDETTO CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
SEA LEGENDS	99.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	89.900
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	79.900
SHANNARA	99.900
SHIVERS	109.900
SILENT HUNTER	99.900
SILENT STEEL (WINDOWS)	119.900
SILENT THUNDER	99.900
SIM ISLE (ITALIANO)	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SOCCER STAR 1996	79.900
SPACE BUCKS	129.900
SPACE QUEST VI - ROGER WILCO -	99.900
SPACE RACE	79.900
STARBALL (BUDGET EDITION)	49.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP	119.900
SUPER KARTS (CLASSIC)	49.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900
T-MEK	79.900
T.F.X. 2 - EF2000	119.900
TEK WAR	99.900
TERMINAL VELOCITY (BUDGET)	49.900
TERMINATOR FUTURE SHOCK	109.900
THE 11TH HOUR	89.900
THE DIG	119.900
THEXDER 2 (WINDOWS 95)	89.900
THIS MEANS WAR	99.900
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	99.900
TIE FIGHTER ENHANCED	109.900
TILT	79.900
TOP GUN	99.900
TORINS PASSAGE (INGLESE)	89.900
TOTAL DISTORTION	99.900
TROPHY BASS FISHING	89.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	79.900
ULTIMATE DOOM	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNDER A KILLING MOON (BUDGET)	49.900
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	169.900
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	119.900
VIRTUAL KARTS	99.900
VIRTUAL POOL	69.900
WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS- ING	99.900
WARHAMMER - SHADOW OF THE...(INGL)	99.900
WELCOME TO FUTURE	109.900
WING COMMANDER IV PRICE OF FREEDOM	119.900
WITCHAVEN	89.900
WOLFENSTEIN 3D	79.900
WORMS	99.900
ZEDDAS : SERVANT OF SHEOL	109.900
ZOMBIE DINOS	89.900
ZOOP	59.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

sono subire variazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

numero 14 • APRILE '96

Pubblicazione periodica mensile
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl **studio.vit@bbs.infosquare.it**
Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
(zeta@bbs.infosquare.it)
http://www.infosquare.it/~zeta/
Via Aosta 2, 20155 Milano - **Tel. 02/33100154**
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S. telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
LT. Avantgarde - v.le Sarca 47 20125 Milano
lt@planet.it
tel: 02/66103223 fax: 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
(riccardo.albini@bbs.infosquare.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(alkross@bbs.infosquare.it)

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini **(cedric@io.com)**

REDAZIONE
Paolo Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, Paolo Paglianti **(paglianti@bbs.infosquare.it)**

COLLABORATORI
Marco Andreoli, Alessandro Diano **(adiano@iti.datanord.it)**, Giorgio Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**, Marco Rana **(mrana@inrete.it)**, Simone Bechini **(speedy@bbs.infosquare.it)**, Carlo Barone **(cbarone@bbs.infosquare.it)**, Vincenzo Beretta **(reckall@io.com)**, Claudio Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Luca Bonacina, Alessandro Caglio, Roberto Camisana **(camisana@internetforce.com)**, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Tiziano Toniutti **(apecar@bbs.infosquare.it)**, Emanuele Sabetta **(mc6300@mclink.it)**, Yuri Abietti, Alessandro Stanchi, Riccardo Zanettini **(riczan@bbs.infosquare.it)**, Alex Pasetto **(dupont@bbs.infosquare.it)**, Fabio Paglianti, Andrea Maseli, Andrea Giolito, Vanni Bombonato, Fabrizio Mandelli

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Roberta Asmeri, Gian Vittorio Cutri, Sara Fort, Marumba Orru

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo - MI
tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L.12000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 intestato a :
STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la mente dei redattori e grafici sono state prodotte da
Pulp - Different Class (Island)
Artisti Vari - The joy of Dex (Ninja Tune)
Artisti Vari - Hip-Hop Non-Stop (Wmd)
Talking Heads - Remain in Light (Sire)

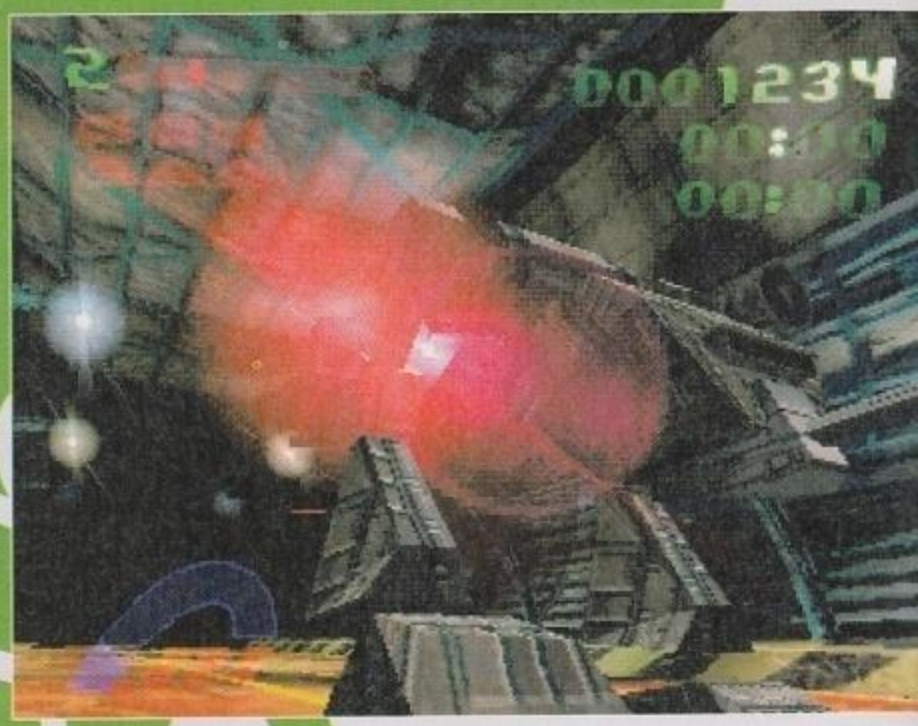
«Non credo che la Sega abbia fatto un favore al mercato delle console inserendo tre giochi nella confezione del MegaDrive»

Chris Deering
Presidente della Sony Computer Entertainment Europea

UN GRIDO DALLA GERMANIA

38

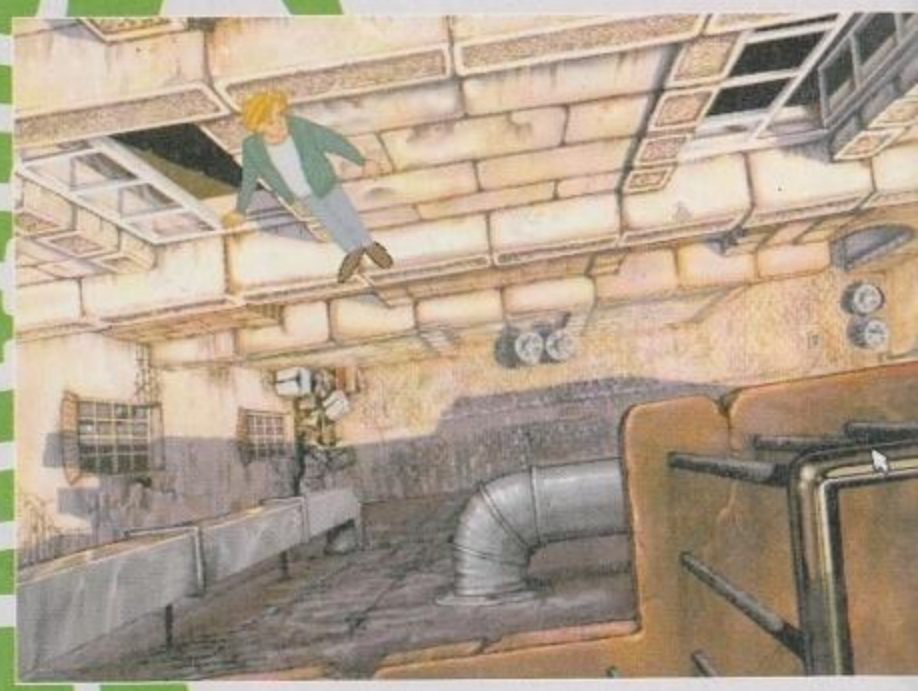
Gettiamo uno sguardo indiscreto sulle prossime produzioni della Neon, semi-sconosciuto team di sviluppo tedesco che ha attirato l'attenzione della Ocean.



VIRGIN TRICOLORE

43

La Virgin annuncia la futura pubblicazione di *Broken Sword*, una avventura sviluppata dai creatori di *Beaneath a Steel Sky*, e di *Prey for Death*, un impressionante picchiaduro firmato LightShock che fa gridare al miracolo.



OCCHIO AI COLORI

- **ZETA** News
- **ZETA** Speciale
- **ZETA** Prima Visione
- **ZETA** Test
- **ZETA** Multimedia
- **ZETA** SOS
- **ZETA** Rubriche
- **ZETA** Posta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

49

In questo numero troverete delle recensioni imperdibili, come *Descent 2*, il seguito del primo gioco in 3D reale, *Earthsiege II* della Sierra, che si propone di rivaleggiare con *Mechwarrior II*, e *TerraNova*, il simulatore militare della Looking Glass Technologies.

SILENT THUNDER

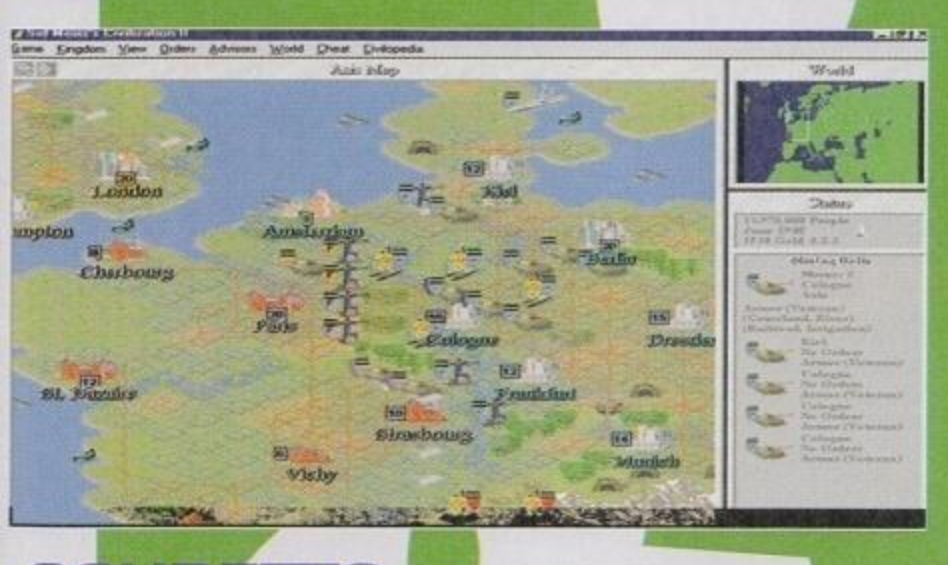
74

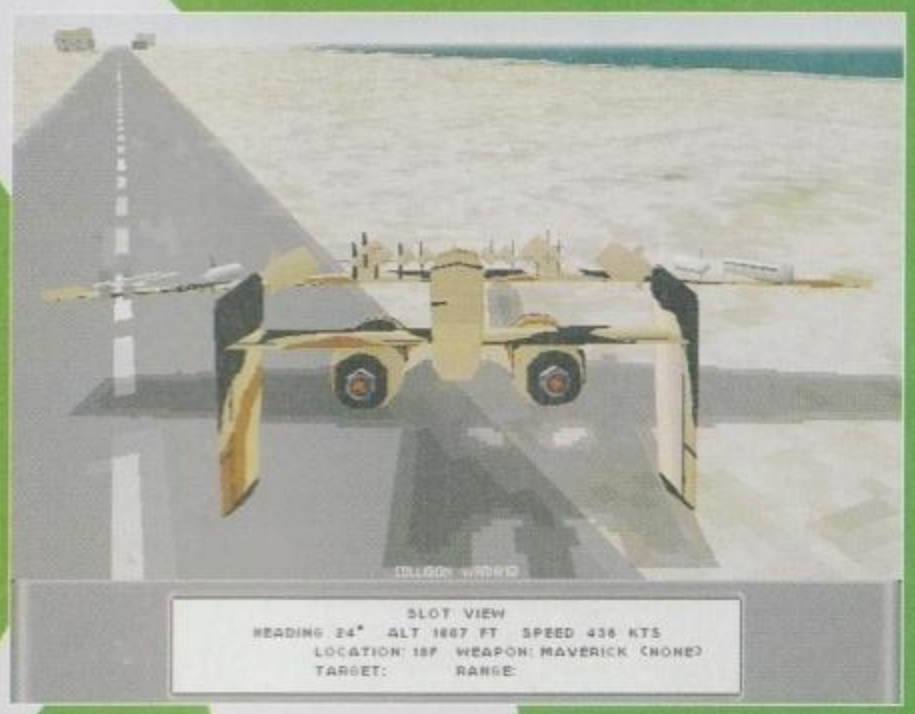
La Sierra rispolvera uno dei maggiori successi nel campo delle simulazioni e pubblica il seguito per Windos 95. Leggete nella nostra recensione se vale la pena salire su questo nuovo A-10.

CIVILIZATION II

50

Finalmente è arrivato il seguito di uno dei giochi migliori mai pubblicati, ovvero il mitico *Civilization* di Sid Meier. Sarà valsa la pena aspettare così tanto tempo?





SCUDETTO

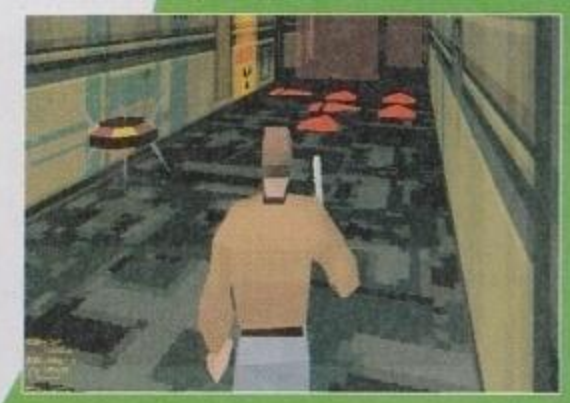
70

La Domark pubblica la versione completamente in italiano di *Championship Manager 2*, il gioco di gestione calcistica che in Gran Bretagna ha ottenuto un successo a dir poco clamoroso. La versione tricolore sarà all'altezza?

3D ATLAS - WORLD ATLAS & ALMANAC

66

In una recensione comparata abbiamo confrontando tra loro due prodotti multimediali molto simili, ovvero *3D Atlas* e *World Atlas & Almanac*.



ALTRI MONDI

142

Il mondo delle console e dei computer è purtroppo accomunato da una triste moda: quella che "impone" ai titoli più attesi un ritardo che varia dai pochi mesi e all'anno.

S.O.S.

105

Questo mese gli SOS risolvono i problemi dei giocatori bloccati in *Fade to Black* e *Alien Odyssey*. Inoltre troverete la soluzione "Classic" di *Star Trek: 25th Anniversary*.

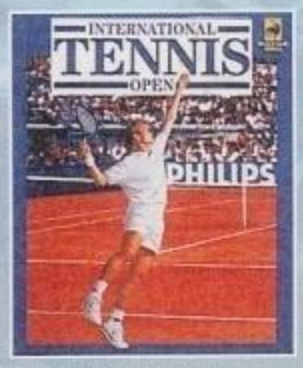
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN ODISSEY
Preparati allo scontro finale! Dalla tua abilità dipende la salvezza di un intero pianeta!

BURN CYCLE
Un virus letale è entrato nella tua mente! Hai solo due ore di tempo per disattivarlo, spremendoti il cervello – finché ne hai ancora uno!

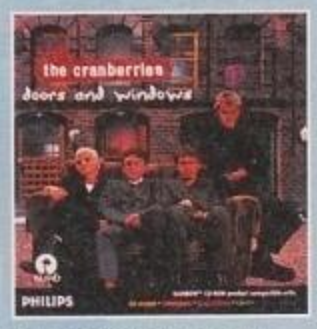
FIGHTER DUEL
Il più realistico simulatore di volo e di combattimento aereo mai realizzato! Un gioco di realismo, azione, velocità ai limiti dell'impossibile!



INTERNATIONAL TENNIS OPEN
Il massimo livello nella simulazione del tennis: diventa il più grande tennista del mondo vincendo il Grande Slam!

CHAOS CONTROL
Al comando della tua flotta spaziale, respingi gli attacchi degli extraterrestri!

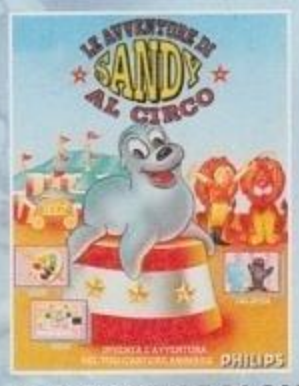
FX FIGHTER
Robot, Insetti, Cyborgs... Una lotta senza respiro con un unico obiettivo: distruggerli per sempre!



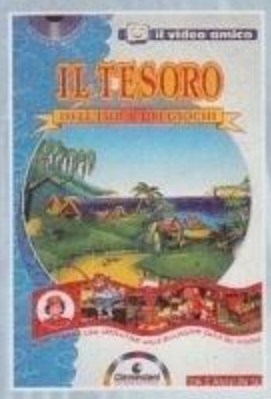
THE CRANBERRIES
Un rivoluzionario disco multimediale per la band più eccitante degli ultimi anni! Versioni inedite, videoclip, interviste e i testi di tutte le composizioni!

FORREST GUMP
Un grande film, una grande colonna sonora: la storia degli U.S.A. dagli anni Sessanta ad oggi raccontata in suoni ed immagini...

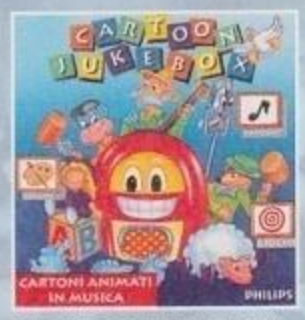
ROCK FESTIVAL USA
Immergiti nel grande rock del festival Horde Tour '95! Interviste, brani *live*, biografie, *backstage!*



LE AVVENTURE DI SANDY AL CIRCO
Una splendida favola interattiva, con la simpaticissima foca Sandy!



IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI
Il nuovissimo gioco di **Sapientino**! Un'avventura emozionante! Oltre 50 giochi didattici!



CARTOON JUKEBOX
Gioca e canta insieme a noi! Canzoni bellissime e cartoni animati da colorare!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Nuova Frontiera dell'Interattività

PHILIPS MEDIA

CD-ROM

Computer Games da impazzire, Sport, Musica, Film, Educational per bambini. Chiedi il nuovissimo catalogo CD-Rom Philips Media nei migliori computer shop, multimedia shop, librerie, videoteche e negozi di dischi.

Oppure contatta:

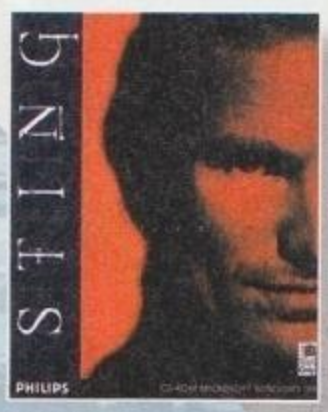
Numero Verde
167-820026

Indirizzo Internet
http://www.vol.it/philipsmedia

oppure consulta il catalogo interattivo su CD–ROM disponibile nei punti vendita.

AROUND ATLANTA
Esplora insieme ad Edwin Moses la città delle Olimpiadi '96! Include il calendario ufficiale di tutte le competizioni.

UEFA
L'unico gioco ufficiale della UEFA Champions League! La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei!



STING
Un'esplorazione personale nella mente, nell'anima e nella musica di Sting. Contiene brani inediti!

GEAR HEADS
Il gioco strategico più coinvolgente, veloce e creativo dell'ultima generazione!

LA FABBRICA DEI PASTELLI
Una fabbrica ricca di attività divertenti che i bambini esploreranno giorno per giorno per giocare e per imparare – insieme a Cristina D'Avena!

EDUSEX
La prima guida completa all'educazione sessuale, presentata con il linguaggio dei giovani, e approvata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

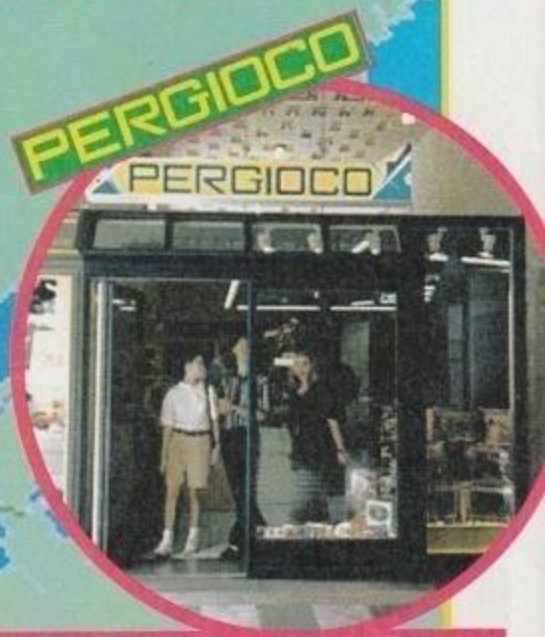
PERGIOCO®

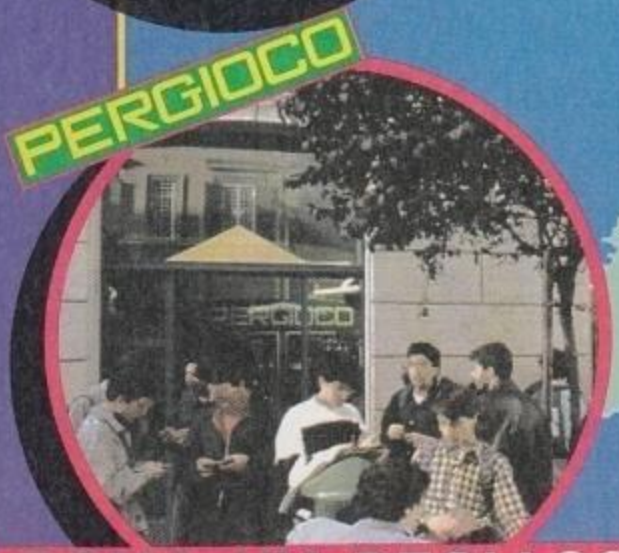
MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MM1 CORDUSIO, ANGOLO VIA DANTE

MILANO VIA ALDROVANDI

MM1 LIMA, ANGOLO VIA PLINI





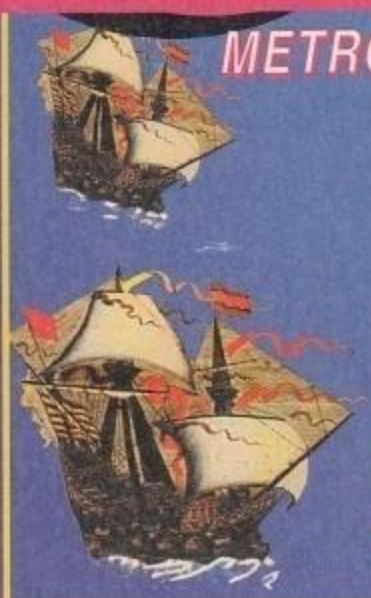
LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO® Point

MONZA (MI) VIA CAIROLI

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

METRO OTTAVIANO, Q.re PRATI



Nei nostri negozi e per tutta Italia

PREZZI FORMIDABILI !!!

tel. 02 / 29524256

VENDITA TELEFONICA PER TUTTA ITALIA

VIDEOGAMES ARRIVI MONDIALI

199

I NEGOZI CON TUTTI I CD ROM PER PC MACINTOSH E CONSOLEGAMES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Z mail

Gira tutta attorno ai deliri onirici, questa parvenza di primavera. Sarà una questione di cattiva coscienza, che ne so, però a volte si potrebbero abbondantemente scambiare per premonizioni. Problemi in passato ne abbiamo avuti e bene o male siamo ancora qua, io però avrei trovato la soluzione per i miei guai futuri, solo che il difficile sta nel mettere tredici pallini tutti al posto giusto. Fortunatamente, la leggerezza del capolavoro sembra tornare di moda anche qui nei paraggi dei giornalisti aridi e disillusi: insomma io ero lì alle tre di mattina che giocavo col computer (cosa che non succedeva più da non so manco quanto) aspettando che il notaio di Gabriel Knight 2 mi preparasse dei documenti, e dato che mi ripeteva in continuazione che ci voleva tempo per stenderli, ho spento tutto e sono andato a nanna. La mattina dopo, inconsciamente, ho riacceso il comp sperando che fossero pronti. La stessa cosa con Wing Commander 4, mentre il capitano spiegava la missione io guardavo fuori dalla finestra per poi girarmi verso lo schermo e dirgli "eh?" quando ha chiesto se ero pronto. Mi sa che questo è un preludio alla New Age, l'era dell'Acquario, dispensatrice di dovizie e saponificatrice di rancori e calcoli renali. Gioite, anche le sorprese nell'uovo di Pasqua saranno finalmente all'altezza del prezzo. Che finalmente tanti sforzi comincino a pagare è anche sibillinamente confermato dalla rielaborazione onirica di cui si diceva prima: in genere non faccio sogni che rispecchino distorcendoli avvenimenti reali o vissuti, ma dopo aver rivisto per la settantesima volta "Caro Diario", ho sognato pari pari la scena in cui Moretti legge ad alta voce vecchie e atroci recensioni di film a chi le aveva scritte, solo che al posto di Moretti c'ero io e a quello della vittima un tizio ignoto ma che comunque nel sogno era uno di TGM. Nelle restanti fasi R.E.M. di tutta la redazione c'è una rivista, facciamo ZETA, che possa andare avanti solo con le vendite, senza bisogno di pubblicità. Per ora né il mercato e né il parco lettori lo permettono, ma si può dire che le cose stiano migliorando, anche grazie all'aumento del budget riservato ai ceri per Santa Rita da Cascia. Il guaio in tutto questo sfasamento vissuto/sognato è che non è più facile distinguere. Io non so cosa sia la posta di questo mese, un agglomerato di frammenti che dovrebbero essere velocissimi e invece sedimentano attorno agli occhi. Risponderò poco questo mese, mi sembra stupidino dare risposte quando non serve. E nessuno vi deve chiedere cosa facevate prima di arrivare qua. Prendetela come potete, è molto leggera. Sarà un impatto fuorviante del cambio di stagione. Tre fatti di cronaca per chiudere: al momento in cui scrivo, la versione dell'UAE per DOS funziona non troppo male. L'UAE per esempio è un sogno incarnato: quelle tre lettere stanno per Unix Amiga Emulator, e l'autore ha appena terminato la versione DOS. Sul mio P133 32 MB il tutto gira più o meno come un A500 e quindi può scattare la goduria: far partire l'IBM Transformer 1.1 in una finestrella con le tendine a fiori di Windog 95; ZETA è in odore di grandi cambiamenti sconquassanti, e voi potete partecipare mandandoci un E-mail, se ve la sentite di tentare il giro: scrivete ad Alberto Rossetti (Alkross.linux.infosquare.it), lo stesso Alberto Rossetti che vive nel terrore da quando la sua secondogenita ha pronunciato la sua prima parola: "Kappa". Ma cosa ci mettono negli omogeneizzati? Ancora una volta, per grazia di dio, era un sogno.

Tiziano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A LIVELLO DI MULTIMEDIALE

Caro Tiziano,

In verità non so neppure io perché ti sto scrivendo, sarà per un bisogno comune a molti di noi di usare il mezzo tecnologico comunque a prescindere dalle effettive necessità. Ho 29 anni e "vivo" il computer da 15 ormai, mi ritengo perciò parecchio scafato, sono abbastanza irritato perché vedo in molti di "noi" la continua lamentela sul mezzo che adoperiamo. Mi spiego meglio, sono abbastanza stufo di leggere: "I giochi non sono più quelli di una volta!", "Il computer allontana la gente", "Il PC è meglio dell'Amiga, perché ha la tastiera anatomica....", "L'Amiga è meglio del PC, perché riesce a fare il caffè mentre rifà il letto...", "Il Mac è meglio di tutti e due perché....", ecc. ecc...Ma chi caspita ve l'ha detto: il presidente della terra dei cachi? (immensi....). Io uso il computer da tempo eppure mi diverto molto di più oggi con giochi come "Need for Speed" che non ieri con "Test drive". Comunico su Internet e conosco gente dalle Chat line: quando dico conosco voglio dire proprio conosco, spesso mi incontro con gente conosciuta da tastiera e socializzo, ci aiutiamo con consigli, notizie ecc. ecc. Ho avuto sia Amiga 1200 che un PC oggi e semplicemente bisogna ammettere che per leggi di mercato, ieri era più ragionevole forse avere un Amiga (il rapporto qualità prezzo era a suo vantaggio), oggi il PC domina il mercato e se uno vuole lavorare bene e nel contempo giocare alla grande deve, se può, usare un PC al di là di quelle che possono essere le qualità delle due macchine. Ultimo e non da ultimo il computer mi aiuta anche a stare con mio figlio di 8 anni, trovando interessi comuni (i giochi) e mezzi educativi (tutti i programmi studiati per i bimbi per giocare imparando). Non mi direte che stare con il proprio figlio a guardare Pippo Baudo sia più stimolante, il computer aiuta il genitore a socializzare con il bimbo, stiamo insieme e giochiamo magari litigando per chi deve incominciare per primo, ma stiamo insieme, questo è importante. È ovvio che il rapporto con i figli non debba ridursi al computer ma è un buon passo per comunicare e non sentire il gap generazionale.

Penso caro Tiziano che sia ahimé tipico della nostra società lamentarsi di tutto ciò che abbiamo, proprio perché non siamo più capaci di apprezzare nulla avendo tutto, può sembrare banale ma penso che sia proprio così. È lo stesso motivo per cui nella società, nella politica, nella vita di tutti i giorni costruiamo dei miti solo per poi poterli distruggere: Di Pietro, il leader politico, lo sportivo vincente. Lo scopo non è più ammirare chi ne è degno ma mitizzarlo per poi cercare il modo di distruggerlo, siamo ormai una società di insoddisfatti, può sembrare che tutto ciò non c'entri nulla con il nostro mondo ma alcune delle stesse persone che giocano lamentandosi a *Fifa 96* sono a volte quelle che alla domenica vanno allo stadio per picchiare altre persone solo perché di colori diversi, non dobbiamo illuderci che il nostro mondo sia un'isola felice e divisa dalla società; il nostro mondo è purtroppo parte della società malata in cui viviamo. Mi scuso con te e con i lettori se deciderai di pubblicare questa lettera per la forma contorta, ma non è una lettera preparata a tavolino, mi sono messo a scrivere così a ruota libera mentre stavo visitando il vostro bel sito su Internet. Allego anche mio indirizzo E-Mail se mi vorrai rispondere o se qualche lettore avrà voglia di socializzare scrivendomi: prem001@pn.itnet.it. Ciao,

Stefano

Sono convinto che le cose vere, quelle proprio vere, siano sempre più difficili da trovare. Non perché ce ne siano poche, ma perché a qualcuno fa comodo che rimangano sottoterra. Queste cose vere hanno un potere immenso, il potere di farvi venire in mente che siamo uno scaracchio nell'universo e che questa cosa è meravigliosa. Sono quelle cose che ti fanno venire da piangere quando vedi qualcuno che compra il vino nel tetrapak, viene voglia di fare l'autostrada in retromarcia per gustarsi lentamente cosa ti stai lasciando dietro. Ho parlato poco tempo fa con Stefano Sarcinelli, che era uno della ganga mefitica di Telemeno, quella da cui sono venuti fuori Giobbe, Iacchetti e nonmiricordocomesichiama, comunque meglio noto come De Lollis, Robertino o Nonno Multimediale. Mi diceva che tra di loro non è cambiato niente, anche se qualcuno ha fatto i miliardi e qualcun altro no. A parte questo, loro facevano una trasmissione comica con due lire, sotto pressioni assurde, i salari bassi & la fame bussa, ed era una trasmissione che era una lezione. C'erano solo delle persone reali che facevano quello che volevano fare. A dimostrazione che, complice un po' di sacrosanta chiappa, qualcosa si può ancora fare. A quanti poi arriverà questa cosa, diventa per scelta un problema marginale. Non che siamo tutti artisti, però non si può campare solo in funzione delle cifre, e quando muori poi che film ti rivedi davanti agli occhi? Se fosse così, ZETA non ci sarebbe e tanta gloria finirebbe in tristi contributi per l'assistenza previdenziale. Non siamo noi.

Giocare col computer non è una forma di ribellione molto intelligente. È rispettabile, come atto di sovversione, ma non sovverte parecchio. Utilizzare il computer come mezzo di comunicazione lo è a tutti gli effetti. Un computer non fa audience, e questo è un vantaggio. Ci si può quindi infilare dentro tutto quello che ti viene in testa, ma bisogna educarsi a farlo. Io, per esempio, ancora non riesco a scrivere che la tua lettera è bellissima e vorrei darle una risposta migliore, ma sono le quattro e venti di mattina, domani è l'ultimo giorno per consegnare, e io voglio andare a nanna. Questi siamo proprio noi.

ATTENDERE PREGO

Ciao Tiziano,

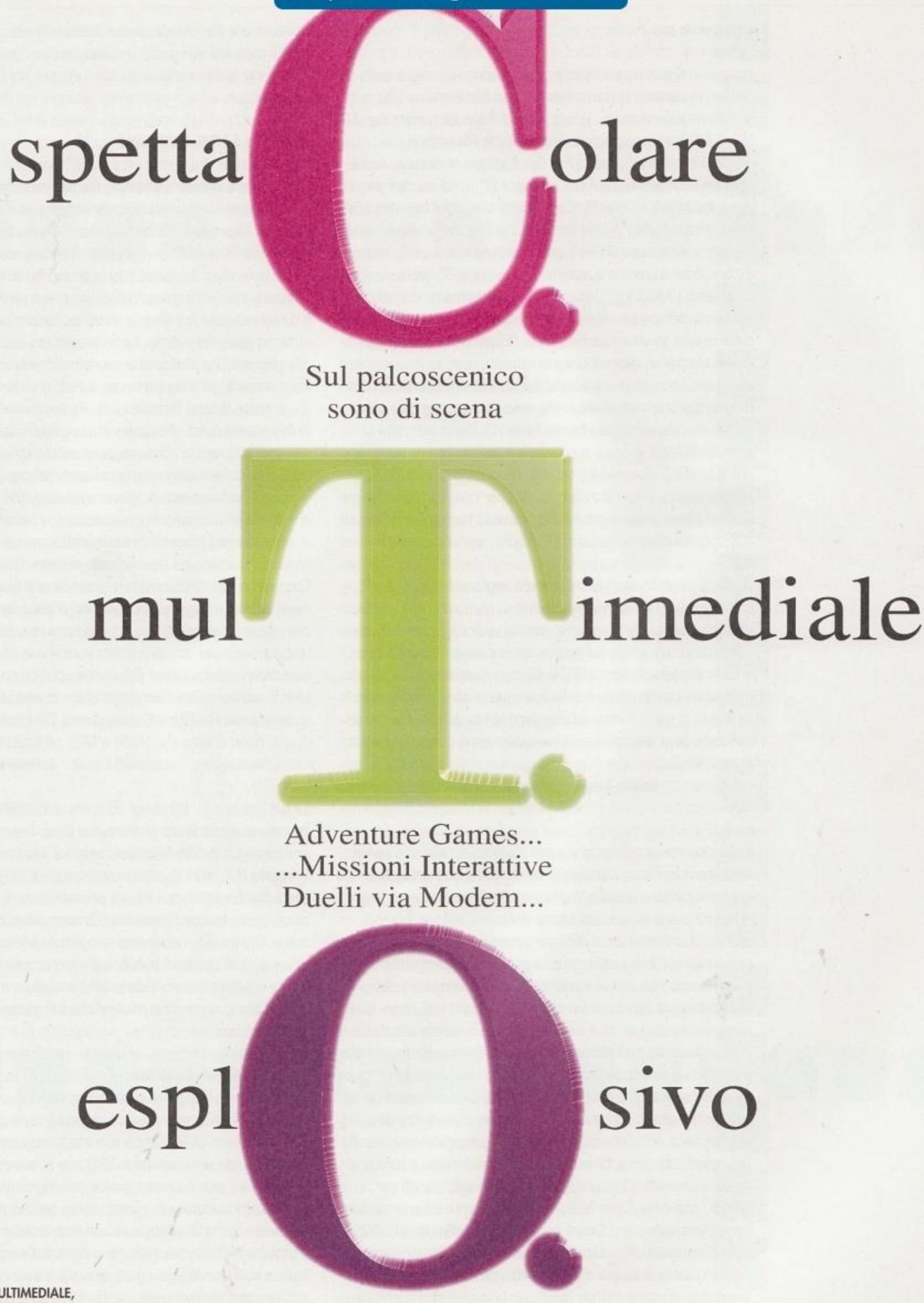
sono un semplice ragazzo di 23 (quasi 24) anni, che segue come te, per passione il mondo videoludico. Premetto anche che leggo molte riviste, anche straniere, e ovviamente tutte quelle del simpatico, e COMPETENTE, Studio Vit. Arrivo subito al punto: leggendo le tue risposte nelle poste sia di Game Power che di ZETA, ho notato un tuo particolare astio nei confronti dei giochi per computer (PC) a favore invece dei giochi per console, in particolare non mi è piaciuto il confronto che hai fatto nella risposta a Luciano Gemme nel numero 12 di ZETA. Sono convinto che tu concorderai con me che il successo di un sistema rispetto ad un altro è dato dal software non dalla potenza, e quindi in base a questa affermazione cercherò di esprimerti il mio parere. Il tuo confronto non regge, i titoli che hai preso in esame (*Wipe Out*, *Ridge Racer Revolution*, *Sega Rally*, *Screamer*) sono troppo differenti tra loro, non per il genere trattato, ma per le software house che li hanno programmati. NON puoi confrontare i team di ricerca e sviluppo della SEGA o della NAMCO a quelli di un (pur sempre eccezionale) gruppo di programmatori italiani, l'esperienza è tutto in questo senso. *Wipe Out*, l'unico prodotto in comune tra sistemi differenti, è orrendo (o quasi) solo per la programmazione inesperta e affrettata da parte della Psygnosis (a mio parere un MITO un po' arrugginito). Ti propongo altri paragoni. *Mortal Kombat 3*, a detta degli stessi programmatori, su PC risulta

segue a pag. 1

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.8

essere la miglior versione, ed in effetti hanno ragione, avendo provato di persona sia la versione PC sul mio Pentium 120, e su una Playstation di un mio amico. *Primal Rage* ,se giocato con 16 MB di RAM, è identico alla versione bar, la Playstation non regge. Altri esempi? *Doom, Fifa 96, Rayman, Hi-Octane, Actua Soccer, ThunderHawk 2*, ecc.., inoltre il PC conta su titoli esclusivi come *EF2000, F1GP2, Command & Conquer*. Tornando alla Sega, *Virtua Fighter Remix* per Diamond Edge (a proposito fateci sapere qualche cosa di più) a detta vostra è meglio della versione Saturn. Ecco il punto è questo: a mio parere il PC debitamente potenziato è MOOOOLTO più potente e performante di qualsiasi console a 32bit, parlo di più memoria RAM disponibile, di memoria di massa, di schede acceleratrici 3D più performanti, ecc. Quindi quando un team di programmazione esperto (in giocabilità e in qualità generale) si porta su questo sistema può dare il meglio. Il problema è il costo. Ma vediamola da questo punto: è meglio spendere 4 milioni per un Ninja PC, che ti permette di fare una MAREA di cose, o spendere 1 milione per un sistema che ti fa SOLO giocare? A proposito quante risate mi faccio quando sento parlare di multimedialità per console o di prossime disponibilità di sistemi per il collegamento Internet per le console a 32 bit, ma cosa se ne fanno??? Giochi multi utente via telefono???

Siamo a un paradosso: le console che vogliono fare i PC e i PC che vogliono fare le console. In definitiva penso che il PC sia la macchina ludica per eccellenza, per chi vede il ludico sotto vari aspetti non solo quello dei games. Se colossi del divertimento arcade giapponese, come SEGA, Namco, Konami ecc. (Nintendo manchi solo tu) si portano definitivamente in direzione PC (e le intenzioni ci sono) avremo la macchina ludica definitiva. Io personalmente devo ancora riuscire a vendere il mio Saturn, nessuno lo vuole? Saluti.

Davide Sangiorgi, Faenza ***davide@uno.dinamica.it***

Il tuo discorso potrebbe fare meno pieghe di un'autostrada ma c'è almeno una cosa che non hai considerato: quanti vogliono fare realmente altre cose oltre a giocare? Su Game Power di questo mese c'è una lettera esattamente speculare alla tua, chi l'ha scritta ha utilizzato il suo 486 per scriverla, ma per giocare ha una console. C'è oggettivamente una fascia di videogaudenti a cui il fotoritocco e gli archivi a ricerca incrociata non interessano. Personalmente uso il mio vecchio 486 per automatizzarmi la caverna (poveraccio, fa di tutto, riceve fax, controlla il riscaldamento, funge da mini BBS per quelli della Cantina Redigente che avessero bisogno impellente di GIF porno, sono un negriero e me ne vanto) ma come dico all'altro lettore su GP, mia nonna scrive le lettere a penna, sa benissimo cosa ha in frigorifero e l'unica risoluzione di cui si preoccupa è quella degli occhiali da vista. È vero quello che dici sugli esempi che ho fatto, come è vero che un appassionato a 360 gradi sa che c'è bisogno del PC per Ef2000 *come del Super NES per* Mario, *e non c'è niente da fare. La migliore versione di* Doom *resta ancora quella per MS DOS, addirittura quella Playstation è moscia moscia. Questi discorsi poi sono come la cupola di San Pietro, non si finiscono mai. Ma bisogna ammettere che chi vuole solo giocare senza spendere miliardi in invisibili schede intestine, può ragionevolmente permettersi la tentazione di comprarsi una console. L'appetito, si sa, vien mangiando. e bevendo no so, pertanto indulgo nelle degustazioni. Per questo, prima di passare alla prossima lettera vado a mescere due gocce di quello spettacolare Franconia dell'alto Friuli, quindi mollo un attimo il comp e poi torno, tanto c'è lo screen saver.*

LUMINARE A LIVELLO VIRTUALE

Caro Apecross 4 x 4,

voglio andare in controtendenza, ma per me l'ultimo prodotto del Nerd non è tanto schifoso, soprattutto alla luce dei precedenti OSes dal lui prodotti (DOS e Winshit 3.1), ma a me il nuovo Winsperm mi fa sperare, dal punto di vista giocoso, in un futuro perlomeno roseo. In primis il famigerato PnP funge, anzi funge proprio bene, l'altro giorno proprio ho preso un modem PnP e si è configurato alla grande e in modo del tutto trasparente, sarà stato un caso, ma i cattivi funzionamenti del suddetto sistema, a mio giudizio sono piuttosto imputabili ad hardware di scarsa qualità e senza il pieno supporto per questo standard. Punto secondo, le nuove librerie DirectX mi sembrano fantastiche, finalmente si dovrebbero poter sfruttare tutte le periferiche al massimo, non dimentichiamoci che le capacità acceleratrici delle schede video e audio non vengono mai utilizzate dai dos-programmers nei giochi, consentendo di ottenere risultati simili se non superiori a quelli delle console. Poi non venitemi a parlare di Linux, prima vi lamentate dei problemi di configurazione e poi vi cimentate con un OS a cui il termine User Friendly nessuno l'ha mai spiegato. Con questo non sto dicendo che il prodotto è fantastico e nemmeno che sia il migliore possibile, ma onestamente mi sembra che presenti delle caratteristiche di tutto rispetto.

Una domanda per voi: mi è giunta voce che la Microsoft stia producendo in collaborazione con nientepopodimeno che la Lockheed Martin un nuovo Flight Simulator che si dovrebbe avvalere della nuova scheda Real3D/100 della stessa L&M (sembra più potente di una model-2 altro che NU64 e M2), ne sapete qualcosa di più?

Salvatore "gigione" Apalla

La tua opinione su Windows 95 come vedi è ben accetta, anche io conosco persone che ci si trovano bene, ma nessuno ne aveva mai messo in dubbio l'effettiva maggiore funzionalità rispetto a Windows 3.1. Windows NT rimane migliore, l'OS del Mac pure, e Linux diventerebbe un accrocco pesante come il Dos se si cercasse di renderlo più immediato: la cosa che ci dispiaceva è che non ci fossero alternative reali al prodotto Microsoft, non che Bill Gates avesse deciso di pubblicare il suo programma. Io tronchérei qui e passerei a una lettera che, in qualche modo, ti risponde, anche perché comincio a credere che il Franconia di prima sia entrato in circolo.

CHE VUOI SAPERE, ANDIAMO.

Ave Tiziano,

qui sul pianeta Terra è Nicola che saluta te, o grandissimo, e gli altri semidei di ZETA (vabbè non esageriamo se no ti gasi troppo). Leggendo assiduamente ZETA non si può non dare un giudizio positivo per il lavoro svolto nel ingrandire, migliorare e soprattutto maturare la rivista: certo perché a mio parere una rivista che parla di videogiochi non deve essere per forza allegra e scherzosa (tanto per tornare in tema delle vignette delle redazione o robe simili), cosa però che può riflettersi in un umorismo sottile e ben più divertente.

Ah, le vacanze! Croce e delizia di tutti gli uomini e soprattutto dei poveri studenti tartassati da mesi di duro studio in materie astruse e lontane dalla mente di un computerofilo (o computer-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dipendente) come il sottoscritto...bene, mi avvicino alla questione clou della lettera, ovvero Internet (...ma va, è da un po' di mesi che si sente da tutte le parti 'sta rete con 'sta ragnatela di computer messi lì per il nostro godimento) con i suoi annessi e connessi. Intanto, mi fa piacere apprendere che in futuro ZETA diventerà più vicina a questo mondo, ma il mio dubbio è un altro e guarda caso è amletico: "Avere o non avere un indirizzo Internet?"; beh io l'indirizzo ce l'ho, ma dopo la prima bolletta mia madre si è pentita immensamente di avere pronunciato il fatidico "Sì" alla firma del contratto (lei perché mio padre è entusiasta quanto me e, forse, più curioso). Ora i suoi problemi che sono anche cavolacci miei si sono tramutati in un unico dubbio: "PERCHÉ?". Perché, cioè, la TELECOM spara cifre così astronomicamente grandi? Bene, io ho riflettuto un po' e penso che in Italia serva un po' di concorrenza tra società telefoniche private e non statali (che, come mi sembra sia noto, non soffrono certo di mancanza di utenti dato che hanno il monopolio del mercato). Certo nel Bel Paese non si è fatto granché in questo senso e, sebbene ci sia stata finalmente la rivoluzione dei modem e delle tanto blasonate autostrade digitali, nessuno si è mosso per una diminuzione dei prezzi (almeno nelle fasce notturne!), anzi, si sono visti aumenti nelle bollette: coerente con la politica di 'arraffa-arraffa fin che puoi' tipica dell'italiano medio. Uffa! Perché un'ora di telefono mi costa 5000 lire? Perché in altri paesi costa meno di niente?!! Smantelliamo la Telecom in tre o quattro aziende, diamo la possibilità di scegliere al cittadino la società con cui stipulare il contratto alle condizioni che gli aggradano. Beh, ho finito, devo andare a mangiare e ho esaurito l'argomento. Spero di essere stato conciso ed esauriente, aspetto una risposta pubblica o privata (a proposito, veramente bella idea dei trafiletti per le risposte brevi) tanto la mia E-mail è disponibile sempre (e costantemente vuota). Ci sentiamo alla prossima occasione e HASTA LA VISTA, BABY!

Nicola Rampazzo rampazzo@gpnet.it

TU CAPISCI DI INTERNET

Ciao Tizià, sono uno di quelli nuovi, una di quelle persone che credevano che Kappa fosse soltanto una misera lettera dell'alfabeto e che, a un anno dall'uscita della seconda, ZETA, hanno cominciato a capire che questa cosa deve essere ben altro che una coincidenza. Una delle prime manciate di pagine che valuto leggendo una nuova testata -nuova in senso personale - è l'angolo postale, sia che si chiami Pincopallino Mail sia che si chiami la Posta di Nonna Papera. Sin dalla prima volta che ho aperto l'ultima rivista dell'alfabeto, ho subito notato che l'ufficiale preposto a codesto onere aveva un che di strampalato, per certi versi unico e l'ambiente che riusciva a creare era una vivace ed elegante via di mezzo tra discussioni a sfondo informatico e sproloqui di tutt'altro genere. Subito mi è balzata l'idea di prendervi parte e stavo già attizzando la penna nel calamaio quando un piccolo fatto mi ha cacambiato le carte in tavola. questo pensiero ha fatto scaturire nelle mie cervella un grappolo di pensieri e/o elucubrazioni di natura filosofica che hanno decisamente soppiantato le bufalate date già per scritte. Così ora, dopo una risposta fulminata, sono qui a chiedere un paio di caratteri di conforto. Dio mio, ma deve essere tanto difficile portare avanti un'esistenza? Credo di fare le cose giuste, mi ci metto d'impegno e mi aspetto un pacchettino con tanto di fiocco dalle sfere celesti, poi un attimo dopo mi ritrovo con un vaso di gerani dal peso di due tonnellate sulla capoccia, a leccarmi le ferite. Ho perso. Mi giro, guardo di qui e di là, ma non trovo da nessuna parte questo benedetto file con i salvataggi. E allora mi domando: sono io che mi sono scordato di salvare o questa storia è tutta una balla? Sono giunto alla seconda conclusione: anzi, non solo la vita non è un adventure, ma non è neppure un arcade. Quantomeno là ci sono i crediti, qua nulla. Bisogna sempre ricominciare daccapo: il programmatore che ha fatto tutto questo si è scordato del fattore giocabilità. Che mi venisse un colpo, a questo punto è meglio tornare a giocare col mio maledetto Pic", almeno lui ce l'ha una memoria fissa dove tiene al sicuro tutto e io ho sempre una seconda possibilità e una terza, e una quarta. E poi a lui, il mio ibiemme compatibile, se percaso gli capita di perdere non glie ne frega niente. Però alla fine penso che magari sono uno sfigato, ma che abbia i capelli neri o verdi, che legga TGM o ZETA sono fatto anch'io di carbonio come tutti gli altri e questo vuol dire che il mio scopo nella vita è stare nel mondo in mezzo ai miei simili e non a fianco di resistenze e condensatori travestiti da amici. Adesso non ne ho la forza perché sono appena caduto, soltanto spero un giorno di riuscire a dire e fare qualcosa di buono prima del fatidico e definitivo game over, che è quello che mi spaventa sul serio.

Un Infelice.

La vita ha la funzione di autosave, perché la vita è un word processor. Almeno la mia. E il grave è che nessuno si ricorderà di me e di questa grande opera, neanche dopo muorto. Uno si ammazza e butta il sangue e poi a scuola cosa gli fanno studiare, Manzoni, Petrarca, quei pezzenti del dolce Stil Novo. E poi, questo è davvero troppo, Fogazzaro. No dico, ma vi rendete conto? Piccolo Mondo Antico, Malombra, me li avevano ammollati da leggere durante le vacanze al Liceo e per quanto ne so io sono ancora sepolti in una spiaggia calabrese. Non capisco tanto di maree, se scavi mi sa che sono ancora là.

Non so se sono in grado di confortarti, d'altra parte il samaritano non mi viene bene, ma vorrei evitare compatimenti. Se ti fanno stare meglio ti dico che le mie piccole gioie della settimana stanno nell'aver cambiato la mai costosissima tastiera a microswitch con una da ventimila lire che fa ciac ciac invece che clic clic e questa cosa mi fa sentire più leggero. L'altra gioia sta finalmente nell'aver comprato una sedia con braccioli e cuscino imbottito, e poter finalmente alzarmi senza tirarmi appresso mezzo calendario. Sembra qualunquismo, ma domenica qualcuno vincerà il jackpot e alcun altro sarà felice se è arrivato vivo alla fine della settimana. Tutto sta a capire dove siamo e a scordarsene appena possibile. Poi, mi sarebbe anche venuta in mente una cosa intelligente: recensire videogiochi non ha molto senso. Voglio dire, non ha più molto senso. Questa è una rivista in cui si parla di videogiochi, che tanto ormai videogiochi non sono più. Quando la Origin spende dodici milioni di dollari per mettere su Wing Commander 4, Lord Britsh può benissimo dirmi che "videogioco" glie lo vado a dire a mia sorella. E allora, che le lettere siano lettere e i sogni siano sogni. Anche io penso di fare la cosa gusta e vorrei che qualcuno "fuori" si accorgesse di quello che fermenta in queste pagine. Ma succedono troppe cose nello stesso momento anche da prima che arrivassero i satelliti, e Dio è evidentemente troppo stanco per cambiare canale. Abbiamo perso? E chissenefrega. Ma abbiamo mai giocato? Soprattutto, abbiamo mai voluto giocare? Mazza che tragedia, meglio Fogazzaro, davvero. Sotterra questa copia di ZETA, appena ti capita una spiaggia adatta. E ringrazia che era un vaso di gerani, sai benissimo che per fortuna le mucche non volano.

Tiziano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAYMAN

© 1995 Ubi Soft © 1995 LudiMédia

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Azione e umorismo nell'esplorare 6 mondi diversi nel tentativo di liberare gli Electoons e far evadere il Grande Protoon. Con astuzia e abilità Rayman acquista poteri speciali, scopre passaggi segreti, sfugge a trappole e nemici. Oltre 60 livelli di gioco, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva e animazioni ai realizzata prima su PC: sino a 60 fram

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

STELLARIS

Una nuova stella brilla nel mondo della Fantasia. Il suo nome é Stellaris, il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco che si estende per chilometri, una città nella città, un immenso paese dei divertimenti dalla forma suggestiva di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci spettacolari attrazioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età lì dove nessuno era mai stato. **WIN**

CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi**
- **Alla pagina 578 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

BATTLE ISLE 3
Shadow of the Emperor

Intrighi, politica e sete di potere minacciano la stabilità. Occorrerà usare abilità strategiche e logistiche per tenere alto il morale delle truppe e guidare l'armata attraverso venti diverse campagne per raggiungere la vittoria finale. **WIN**

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

SACIS
INTERNATIONAL

ALTRA IMMAGINE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMA ECTS

È primavera... quindi è tempo di ECTS. L'appuntamento londinese è ormai un classico per l'industria europea dei videogiochi e anche quest'anno ZETA sarà a Londra in forze per vedere le novità e farsi gran bevute di birra

Mentre state leggendo queste pagine, l'impavida "delegazione" di ZETA è a Londra per il classico appuntamento primaverile dell'European Computer Trade Show, la più importante fiera europea del settore.
L'edizione di quest'anno è penalizzata dall'E3 di Los Angeles, che si svolgerà a metà maggio, esattamente un mese dopo l'ECTS.
Molte case stanno puntando alla fiera americana più che a quella inglese, quindi alcuni giochi saranno tenuti in caldo per Los Angeles e alcuni annunci e/o anteprime saranno posticipati a maggio.
Ciò nonostante la fiera sarà ricca di novità di ogni tipo. Già 94 società hanno prenotato spazi all'Olympia, e gli organizzatori Blenheim prevedono che quando si apriranno le porte gli espositori saranno più di 100 contro gli 89 dell'edizione autunnale. Si va dagli editori di giochi ai produttori di hardware, dai fornitori di periferiche ai team di sviluppo, dalla stampa specializzata agli editori di prodotti multimediali di ogni genere.
Anche in termini di pubblico, gli organizzatori si aspettano di eguagliare se non superare il record di visitatori (10.359) stabilito lo scorso autunno.
Ma, ovviamente, queste sono informazioni che lasciano il tempo che trovano: quella che a voi lettori interessa sono i giochi.
Scriviamo questo pezzo tre settimane prima della fiera quindi è certo che a Londra troveremo molte più novità di quelle qui annunciate, poiché alcune case non hanno fornito agli organizzatori le informazioni sulle novità in mostra che sono la traccia da cui abbiamo tratto questa "anteprima".
Sarà comunque un ECTS da non perdere anche se alcune grosse società come Virgin ed Electronic Arts non saranno presenti in fiera, ma in suite di alberghi adiacenti all'Olympia.

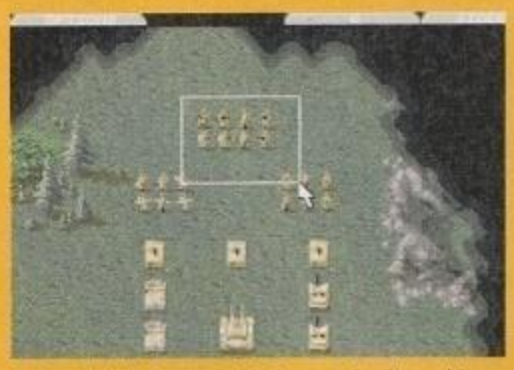
Rigorosamente in ordine alfabetico ecco le principali novità che saranno presentate a Londra e di cui potrete leggere nel prossimo numero di ZETA, nell'ormai tradizionale "Speciale ECTS".
L'Attic Entertainment presenterà *Shadows over Riva*, il terzo episodio della premiata serie di RPG *Realms of Arkania*, vincitrice di diversi premi in USA come miglior gioco di ruolo nel '94 e '95.
La tedesca Blue Byte presenterà la versione definitiva di *Settlers II*, oltre ad *Albion* e *Crew 7 Escape from F5* di cui abbiamo già parlato in precedenti numeri. Per la prima volta invece sarà presentato *Archimedean Dynasty*, di cui al momento non siamo in grado di dirvi niente.
Altra novità assoluta è quella della giapponese Coconut Japan Entertainment che presenterà *Team 47 Goman*, un nuovo gioco d'azione 3D per PC (compatibile Windows 95) caratterizzato, si dice, da un mondo di gioco sconfinato.
La Codemasters punterà sui seguiti di due giochi sportivi: *Pete Sampras Extreme Tennis* e *Brian Lara Cricket 96*.
Quest'ultimo la scorsa estate (ovviamente si chiamava *BLC 95*) ha mantenuto la testa della classifica di vendita in UK per ben 10 settimane.
La francese Condor Software mostrerà due titoli di cui al momento non sappiamo niente: *Cyber Raid* e un certo *Hariboy Quest* dell'Haribo (ma non sono quelli delle stringhe di liquirizia?).
La Grolier Interactive, famosa per l'enciclo-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tekken è sicuramente uno dei migliori giochi di combattimento usciti nell'ultimo semestre: purtroppo per ora manca una versione PC.

Worms appartiene ai giochi "carini" che riescono sempre a conquistarsi le simpatie del giocatore.



Il data-disk di *Command & Conquer* è salito subito in vetta nella classica delle vendite inglesi.

pedia interattiva, è da poco entrata nel settore dei videogiochi e a Londra annuncerà i dettagli di un nuovo gioco, intitolato *Perfect Assassin*, la cui grafica è stata curata dal "fumettaro" Kev Walker, noto per aver lavorato alla scenografia del film "Dredd".
Lo stand della GT Interactive sarà sicuramente uno dei più visitati, visto che al suo interno sarà in mostra nientepopodimeno che *Quake*. Oltre all'attesissimo nuovo titolo della id software, nello stand della GT Interactive ci saranno *9*, *Ultimate Mortal Kombat 3*, *Mortal Kombat Trilogy*, *Wargods* e i titoli della Scavenger.
La Hasbro, nota casa americana di giocattoli, dopo alcuni tira-e-molla sembra finalmente essersi decisa ad operare nel settore dei videogiochi. A Londra presenterà le versioni interattive di *Battleship* e *Risk* (rispettivamente Battaglia Navale e Risiko).
La Interactive Magic "resuscita" un atleta che ha avuto il suo periodo di gloria (oltre che per le imprese sportive) con un gioco per Commodore 64: Daley Thompson. Il decatleta inglese sponsorizza un gioco intitolato *Daley Thompson Championship Decathlon* che dovrebbe uscire giusto in tempo per le Olimpiadi. Altri titoli in mostra sono *Destiny*, un "simulatore divino" che, a detta della Interactive Magic, dovrebbe dare del filo da torcere a *Civilization 2* e *American Civil War*, un gioco-enciclopedia sulla guerra civile americana in 2 CD.
Dopo una serie infinita di Simquesto e Simquello, la Maxis mostrerà il primo titolo di una nuova collana di azione-strategia, *The Mindwarp*, un gioco d'azione veloce con grafica in 3D.
Il titolo "forte" nello stand della Merit sarà *Bud Tucker in Double Trouble*, di cui diamo notizia più in dettaglio in queste stesse pagine di "Mondobit".
La Microprose avrà una presenza piuttosto corposa in termini di giochi. Oltre alla versione definitiva di *Orion II: Battle of Antares*, il seguito dell'ottimo *Master of Orion*, ci sarà il tanto atteso *Magic The Gathering*, la versione interattiva del diffusissimo gioco di carte. Tra le novità saranno in mostra: *Citizen: Backwater Affairs* (di cui parliamo in queste pagine), *Star Trek Generations*, *Super Heroes* e *1943: European Air War*.
Nello stand della Millennium Interactive avremo la possibilità di vedere per la prima volta due titoli in fase di sviluppo: *Brains in Planes* e *Medievil*, due giochi per Windows 95 in stile azione/arcade. Inoltre, sarà in mostra *The Snowman and Father Christmas*.
La Novalogic mostrerà i suoi due nuovi giochi basati sulla tecnologia "Voxel Space 2" che, a detta della casa americana, fornisce un ambiente 3D ultrafluido e realistico. I due titoli in questione sono: *Comanche 3* e *Armored Fist 2*.
La Philips Media, sempre più concentrata nella produzione di giochi per PC CD-ROM, mostrerà tre novità assolute: *Down in the Dumps*, un'avventura a cartoni animati per adulti, *The Dame Was Loaded*, un'avventura in stile "film noir" ambientato nel 1940 e *Gearheads*, una frenetica battaglia strategica tra giocattoli a molla.
La Sierra On-Line presenterà due novità assolute *Urban Runner*, che definisce "il primo VERO film interattivo nel vero senso della parola (strano: ci sembrava che avessero detto la stessa cosa per *Phantasmagoria* e *Gabriel Knight 2*), e *Lighthouse*, il primo adventure della Sierra con motore grafico 3D. La Time Warner Interactive, oltre all'ormai visto e rivisto *Z* dei Bitmap Brothers (che si spera sia finito), mostrerà il terzo episodio di *Star Control*, il famoso gioco di strategia intergalattica.

Gli "Oscar" dei videogiochi

L'edizione primaverile dell'ECTS è anche quella in cui l'industria europea dei videogiochi assegna gli Interactive Entertainment Industry Awards, ovvero i cosiddetti "Oscar" dei videogiochi.
La prima considerazione che si può fare scorrendo le liste inviate dagli organizzatori dell'ECTS è il successo che ha riscosso a livello europeo il gioco italiano *Screamer*, prodotto dalla Graffiti di Milano.
Oltre a essere in lizza per il prestigioso premio di Computergioco dell'anno, *Screamer* figura anche nella lista scelta dai redattori di Joystick come Gioco dell'anno-Francia e in quella di TGM per il Gioco dell'anno-Italia. Dopo ZETA nel 1995, quest'anno il premio Gioco dell'anno-Italia è infatti gestito dalla "concorrenza", la quale ha sottoposto ai suoi lettori i seguenti titoli: *Command & Conquer*, *FIFA Soccer 96*, *EF2000*, *Screamer*, *The Dig*, *Fade to Black* e *Mechwarrior 2*.
Le "nomination" nelle diverse categorie previste sono le seguenti:

Sviluppatore dell'anno
Psygnosis
Westwood
Bullfrog
Sega
Namco
Lucas Arts

Gioco più originale
Worms
Destruction Derby
Wipeout

Miglior Hardware
Sony PlayStation
Microsoft Sidewinder Pro 3D
Sega Saturn

Videogioco dell'anno
Tekken
Yoshi's Island
Sega Rally
Destruction Derby
Wipeout
Virtua Fighter 2

Computergioco dell'anno
Command & Conquer
Descent
Worms
Screamer
EF2000
NHL Hockey 96

Editore di software dell'anno
Psygnosis
Virgin
Electronic Arts
Sega
Sierra Online
Microsoft

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

consiglia

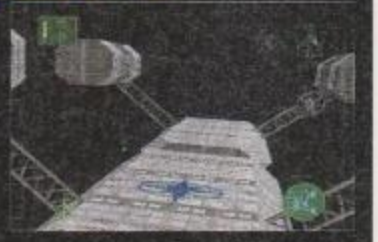
Possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

WARCRAFT 2

Amate i giochi di strategia come *Dune 2* e *Command & Conquer*? Beh, la Blizzard ha raddoppiato il successo ottenuto con *Warcraft* pubblicando il tanto atteso seguito. Grafica in SVGA, nuovi mezzi e 14 missioni vi aspettano in questo wargame da urlo.

WING COMMANDER 4

L'interminabile saga spaziale di Chris Roberts raggiunge il suo apice con questo sapiente mix di azione e avventura, che alterna le battaglie spaziali a indimenticabili scene di impronta cinematografica.



MARATHON 2

Il seguito del migliore sparatutto 3D per Macintosh. Programmato dalla Bungie Software e disponibile unicamente per il computer della mela, vanta un'ottima ambientazione fantascientifica e un livello qualitativo grafico-sonoro estremamente elevato.

SHANNARA

Ambientata nell'affascinante mondo della serie fantasy di Shannara, questa avventura dell'intramontabile Legend vi terrà inchiodati al monitor per parecchio tempo. Preparatevi a passare notti insonni al fianco di Jak, impavido figlio di Shea, protagonista del libro "La Spada di Shannara".

SU-27 FLANKER

Gli appassionati di simulatori di volo possono contare su un altro gioiello nel panorama dei programmi attualmente disponibili. Dopo il caccia europeo di *EF2000*, potrete ora entrare nella cabina di pilotaggio di un modernissimo Su-27.

DUKE NUKEM 3D

Il migliore sparatutto in 3D, rivale numero uno - per ora - dell'attesissimo *Quake* della id Software. L'americana 3D Realms è riuscita a miscelare ottimamente un'ambientazione incredibilmente coinvolgente con una giocabilità eccellente, garantita da un engine 3D di prim'ordine.

http://www.oldgamesitalia.net/

Consigli per gli acquisti

I fedeli lettori di ZETA ricorderanno che nel primo numero della rivista, nella rubrica "L'ultima Parola", Marco Rana proponeva di inserire della pubblicità nei giochi per ridurne il prezzo al pubblico. Da allora di pubblicità all'interno dei giochi se ne sono viste diverse, ma fino ad oggi si trattava di immagini statiche o al massimo di animazioni rudimentali.
La Bullfrog ha invece sviluppato una tecnologia che gli consente di includere immagini video provenienti da fonti diverse e *Syndicate Wars*, l'attesissimo seguito di *Syndicate*, conterrà il primo esempio di spot pubblicitario in full motion video all'interno di un gioco.
Nei cartelloni pubblicitari che costelleranno le città di *Syndicate Wars* apparirà (come nel film "Blade Runner") uno spot della videocasetta-manga "Ghost in the Shell" (da noi "Squadra Speciale Ghost"). In cambio, uno spot di *Syndicate Wars* apparirà nella videocassetta.
Purtroppo, il suggerimento del nostro Marco Rana è stato accolto a metà: infatti il prezzo del gioco resterà invariato nonostante la pubblicità.

POTERE poligonale

La Criterion Software, casa inglese conosciuta per le sue librerie grafiche 3D Renderware, ha fondato una nuova divisione per lo sviluppo di giochi tridimensionali, i Criterion Studios.
Sono già in lavorazione tre titoli per PC CD-ROM, che usciranno sotto etichetta Virgin: *Scorched Planet*, un gioco d'azione che uscirà in autunno (molto probabilmente settembre), *Dive*, un'avventura/gioco di strategia previsto per dicembre, e *Acquatank*, un gioco di corse sull'acqua che uscirà il prossimo Natale. Tim Chaney, managing director della Virgin, ha così commentato il rapporto nato tra le due società: «la Criterion è una delle società leader nella tecnologia 3D. Abbiamo trovato un'ottima sinergia con il loro modo di lavorare, le loro prospettive e il loro stile manageriale: crediamo che abbiano l'esperienza, l'energia e l'attitudine giusta per creare giochi di prima qualità».

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE STRANE COINCIDENZE DELLA VITA

Total Mayhem

Domark e Mirage sono legate da due strane coincidenze: entrambe le case stanno infatti lavorando a due sparatutto strategici in isometria in stile *Syndicate* e hanno deciso, curiosamente, di intitolarli rispettivamente *Total Mayhem* e *Mayhem!*. Entrambi usciranno quest'anno in formato PC CD-ROM (di *Mayhem!* è prevista anche una versione MAC CD-ROM), e non è difficile pensare che quello che uscirà per secondo - il titolo della Domark dovrebbe uscire tra breve, mentre quello della Mirage non sarà pronto prima del prossimo autunno - cambierà nome, per evitare confronti indesiderati. In *Total Mayhem* il giocatore controlla un team di combattenti fino a un massimo di sei, mentre in *Mayhem!* dovrà comandare tre individui. Tra le caratteristiche dei due prodotti, segnaliamo la scelta tra una decina di tipi di armi differenti in *Total Mayhem* e di centinaia (!) in *Mayhem!*. Speriamo solo che quest'ultima affermazione non sia dettata dalla stessa autoesaltazione che ha portato la Mirage ad affermare che *Rise 2* possedeva più di un migliaio di combattenti, cifra che risultava alla moltiplicazione dei personaggi effettivi per le colorazioni disponibili...

Mayhem!

calendario

APRILE

FuturShow: 13-17 aprile. Quartiere Fieristico, Bologna. 1° Salone interattivo di informatica, telematica, cibernetica, multimedialità, phototechnology e tecnologia digitale. Per informazioni: Segreteria Organizzativa - Gruppo Sabatini, tel. 051/76.65.48

ECTS Spring '96: 14-16 aprile. Grand Hall, Olympia, Londra. LA fiera europea del divertimento interattivo. Solo per operatori. Per informazioni: Blenheim Online, tel. 0044/181.742.28.28

MAGGIO

E3: 16-18 maggio. Convention Center, Los Angeles. Seconda edizione della fiera di "intrattenimento elettronico" diventata in una sola edizione il punto di riferimento del mercato USA. Per informazioni: http://www.mha.com/e3 oppure fax 001/617.440.0359

CES Orlando '96: 23-25 maggio. Orange County Convention Center, Orlando. La nuova edizione del CES estivo, dedicata ai prodotti, ai servizi e alle tecnologie digitali. Prima di partire assicurarsi che venga confermata visto che lo scorso anno è stata cancellata. Per informazioni: fax 001/703.907.76.92

Mediartech: 29 maggio-3 giugno. Fortezza da Basso, Firenze. Festival e mostra mercato della multimedialità e della telematica. Per informazioni: Sogese, tel. 055/49.721

Organizzatori: Se la vostra fiera/convegno non è riportata nel Calendario è semplicemente perché non ci avete avvertiti. Inviate il programma della vostra manifestazione all'indirizzo della redazione.

I videogiochi fanno male?

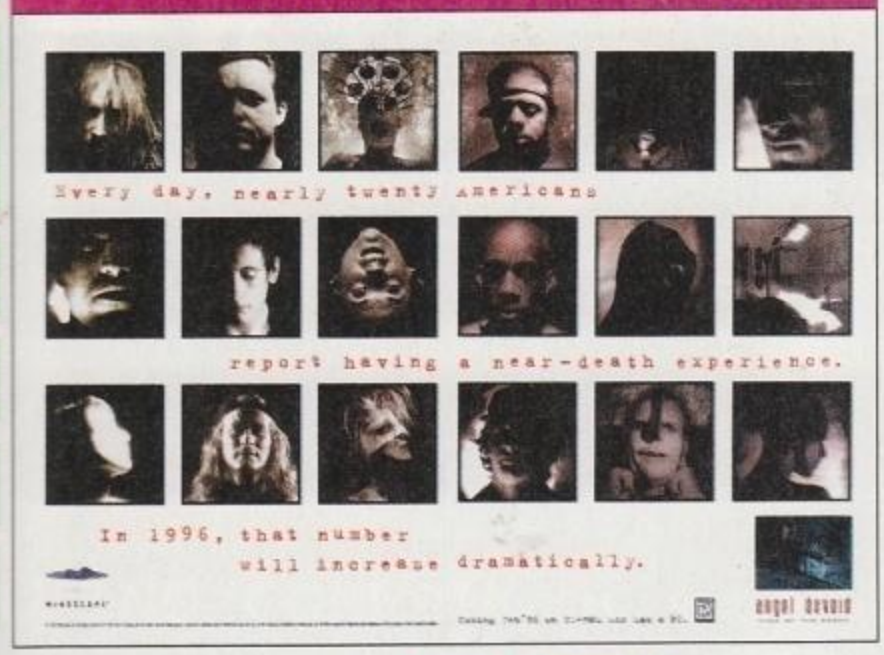
no, sì, boh?

Avevamo già titolato così una notizia sulle opinioni di vari esperti sull'effetto che i videogiochi hanno su chi li gioca. Probabilmente, dovremmo fare una rubrica fissa visto che le opinioni a favore o contro i videogiochi si sprecano. Questa volta è Hillary Rodham Clinton, moglie del Presidente degli Stati Uniti, a dire la sua su una cosa che probabilmente non conosce per niente davanti a un gruppo di lettrici di un mensile femminile americano. Secondo la First Lady i genitori dovrebbero essere preoccupati dei videogiochi violenti quanto lo sono per i programmi televisivi violenti. «Sono inorridita da alcuni videogiochi... c'è n'è uno dove l'audio dice "Kill him, kill him, finish him off! È così intenso» ha detto riferendosi a *Mortal Kombat*. «Abbiamo prove certe che la televisione cambia il modo in cui i bambini pensano di sé stessi. Non abbiamo ancora le prove per quanto riguarda i videogiochi. Ma stiamo cominciando ad averle e alcuni psicologi che studiano i videogiochi pensano che essere partecipanti attivi di questi videogiochi violenti possa essere in qualche modo peggio che essere osservatori passivi di programmi violenti perché si è attivamente coinvolti», ha detto Hillary Clinton. E ha proseguito dicendo che alcuni giovani possono essere più influenzati di altri «ma tutto sommato penso che i genitori dovrebbero esercitare sui videogiochi la stessa accortezza che esercitano nei confronti dei programmi televisivi».

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pubblicità del mese



Angel Devoid

Non è certo la migliore avventura degli ultimi tempi - questo è certo - ma almeno la sua pubblicità è carina. Le poche righe che commentano i volti spaventosi di queste due pagine dicono più o meno così: «Ogni giorno, circa venti americani affermano di aver vissuto un'esperienza extracorpo. Nel 1996, quel numero crescerà drasticamente.» Questo forse vuol dire che non è consigliabile arrischiarsi a comprare l'ultima produzione della Mindscape?

«SOLO POCHI ANNI FA, LA GENTE AVREBBE SPALANCATO LA BOCCA DAVANTI ALLE SEQUENZE RENDERIZZATE, MENTRE ADESSO QUANDO NE VEDONO UNA NE METTONO IN DUBBIO L'EFFETTIVA GIOCABILITÀ»

KEVIN SHAW, GAME DESIGNER MERIT STUDIOS

VINILE ON LINE

La Mercury, casa discografica appartenente all'etichetta Polygram Italia, ha recentemente inaugurato un nuovo sito su World Wide Web che propone alcune delle principali novità discografiche, a disposizione degli utenti. All'indirizzo http://www. rockol.iol.it/ rockol/news/industry/ 360.htm è infatti disponibile una lista (inizialmente limitata a pochi artisti, ma destinata a crescere in breve tempo) di nuove pubblicazioni Mercury. È quindi già possibile assistere a una presentazione di "Lorenzo 1990-1995", la recente raccolta di Jovanotti, visualizzare alcune foto e altro materiale in forma digitale oppure dare uno sguardo ai precedenti lavori del rapper. Ma le opportunità date agli appassionati di musica non finiscono qui: dal sito della Mercury è possibile risalire alla home page di Rock Online Italia, che contiene informazioni sulle uscite discografiche, news aggiornate e altri servizi on-line totalmente gratuiti.

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana

NO COPYRIGHT
A cura di Raf Valvola Scelsi
Shake Edizioni
£23.000

No copyright è una raccolta di testi scelti sul tema della proprietà dei diritti intellettuali nei settori dell'industria digitale. Nel campo dei videogiochi, e in particolare in Italia, questo argomento si ricollega quasi automaticamente al fenomeno della pirateria: nel nostro paese la duplicazione illegale del software è stata (e, in misura minore, è ancora) un'attività diffusissima; tanto diffusa da farci conquistare, negli anni del periodo d'oro dell'Amiga, le primissime posizioni nelle statistiche sulla diffusione di giochi piratati (eravamo secondi solo alla verde Danimarca). Nel segnalare questo libro sulle pagine di ZETA, bisogna quindi usare la massima chiarezza per sottolineare, al di là di ogni ambiguità, che NON si tratta in alcun modo di un testo apologetico della pirateria. Il titolo esplicito e volutamente provocatorio, lungi dall'istigare all'infrazione delle normative sul copyright, vuole sottolineare l'inadeguatezza degli attuali apparati legislativi di fronte alla distribuzione di opere d'ingegno in forma digitale. I nuovi media digitali hanno peculiarità ben definite: a) la stessa tecnologia usata per produrre un'opera digitale può essere impiegata per riprodurne copie perfette; b) le opere in forma digitale possono essere facilmente trasmesse e usate da più di un utente; c) i media digitali sono "malleabili" e consentono di alterare, correggere e cancellare porzioni dell'opera con minimo sforzo (basti pensare a quel che si può fare con i suoni campionati nel campo musicale); d) le opere digitali sono estremamente compatte, quasi del tutto spogliate, nella loro natura binaria, di ogni fisicità (occupando meno spazio dei libri e degli altri media tradizionali, sono più semplici da conservare, da trasportare, ma anche da rubare).
Queste e altre questioni poste dall'emergere dei media digitali rendono di giorno in giorno più evidente l'obsolescenza delle attuali leggi sul copyright e sulla tutela brevettuale, che sono state concepite per prodotti intrinsecamente "fisici" (per dirla con Negroponte, sono norme che vanno bene per gli atomi, ma non sono efficaci per i bit). Le leggi vigenti si affannano a proteggere l'involucro, il singolo dischetto, il singolo CD, perdendo di vista l'opera vera e propria che ne costituisce il contenuto, e così facendo perdono di vista lo scopo per cui sono state promulgate: si rendono necessarie nuove forme di pagamento, più direttamente commisurate alla fruizione effettiva, invece che al semplice acquisto fisico, e la grande diffusione del software shareware è un chiaro sintomo di questa esigenza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese, per la rubrica Very Important Players abbiamo intervistato Alessia Marcuzzi, simpatica e briosa presentatrice di "Colpo di Fulmine", in onda tutti i pomeriggi su Italia Uno, precedentemente apparsa sugli schermi di Telemontecarlo nella trasmissione "Amici Mostri" e su quelli di Rai Uno al fianco di Gigi Sabani in "Il gioco dell'Oca". Ventidue anni, amante del ballo e della black music, Alessia ha avuto il suo primo approccio con il mondo dei computer una decina di anni fa, quando, all'inizio della sua adolescenza, si dilettava con il Commodore 64...

...Ne avevo parecchie di cassette, quasi tutte originali, e costringevo mio padre a comprarne sempre di nuove. Adesso sono in qualche angolo della mia casa, ma non me ne voglio disfare perché ci sono affezionata, sono parte della mia adolescenza. Passavo ore a giocare a due giochi in particolare, di cui purtroppo non ricordo il nome. In uno bisognava far decollare e atterrare un aeroplano, mentre nell'altro si pilotava con il joystick un aereo visto dall'alto - molto stilizzato, a dire la verità - attraverso degli strettissimi canali: ero una vera campionessa in questo.

Poi sono arrivati gli impegni e non hai più avuto tempo, giusto?

Sì, di tempo adesso ne ho veramente poco, e se riesco a trovare due minuti da dedicare ai videogiochi è perché uso il Game Boy o il computer del figlio di qualche amica di mia madre. Al tempo, mi ero avvicinata molto al mondo dell'informatica grazie a un corso che frequentavo due volte la settimana, parallelamente agli studi scolastici.

Che cosa ne pensi delle polemiche che recentemente hanno messo in cattiva luce i videogiochi e che li accusano di alienare la gente?

Secondo me i videogiochi non alienano assolutamente, anzi, forse ti "aprono la mente". I computer aiutano a ragionare, e non è vero che impediscono di usare il cervello. Ovviamente è meglio non abusarne: se uno resta tutto il tempo davanti allo schermo, sia per giocare che per guardare la TV, e non pratica sport, non studia o non esce in compagnia, diventa sicuramente una cosa allucinante. Dipende dal "dosaggio": quando frequentavo quel corso di informatica, da ragazzina, e giocavo con il computer, avevo i miei tempi. Bisogna sapersi limitare: ci sono ragazzini, a sedici anni, che passano giornate attaccati al monitor invece di andare dietro alle ragazze... Ad ogni modo, i computer, soprattutto dopo il boom di Internet, servono anche a socializzare, e questa è una cosa molto importante.

C'era una volta...

La Sega, dopo aver subito lamentele della Commissione Federale per il Commercio negli USA, rimuoveva i cartelloni pubblicitari della Malboro (che tra l'altro sembravano essere stati inseriti senza l'autorizzazione della stessa Malboro) dal gioco di corse da bar *Super Monaco GP*. Le critiche mosse nascevano dalla paura che i ragazzini venissero influenzati negativamente da tale pubblicità, passando ore incollati al video del coin op.

La US Gold annunciava che era in corso la conversione per computer di *G-Loc*, il simulatore di volo arcade da bar della Sega famoso per il cabinato libero (forse troppo...) di ruotare a 360°. Questa notizia fece passare notti insonni agli appassionati del coin-op originale, che non vedevano l'ora di poter sfrecciare nei cieli con l'Amiga. La trepidante attesa che precetta la pubblicazione del titolo sfociò però in una profonda delusione quando la conversione vide la luce: il divertentissimo *G-Loc* venne trasformato dalla US Gold in un arcade di bassa qualità dalla giocabilità praticamente nulla.

La Commodore Italia tirava le somme dopo tre mesi di prova dei Commodore Computer Center: i 127 corsi tenuti dai 30 centri autorizzati CCC distribuiti in tutta la penisola avevano richiamato più di mille persone e durante questo arco di tempo i centri erano diventati 54. I temi dei corsi erano di vario genere e includevano grafica, musica, Basic, Logo, word processing, Pascal e contabilità; inoltre, i alcuni casi, erano stati organizzati dei corsi speciali per categorie ben definite, come insegnati, studenti e persino militari!

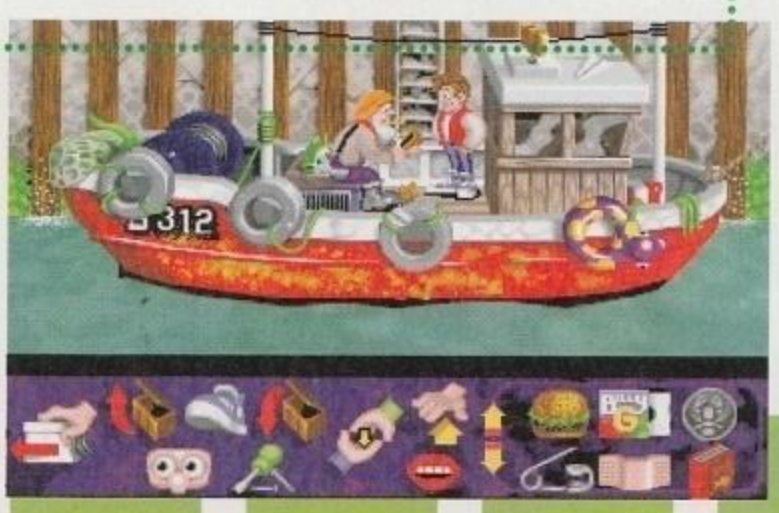
Veniva annunciato dalla Elite che il progetto di *Scooby Doo*, quello che avrebbe dovuto essere il primo cartone animato per computer, veniva abbandonato per problemi di programmazione. A causa della complessa grafica, infatti, molta della memoria disponibile era stata infatti esaurita, lasciando ben poco spazio per il codice. I programmatori si sono quindi trovati con le spalle al muro e sono stati costretti a gettare la spugna, tutto per colpa di una esasperata ricerca del perfezionismo estetico.

Doppio guaio per la MERIT

Double Trouble è il titolo di una nuova avventura grafica della Merit Studios che dovrebbe vedere la luce entro la fine di questo mese in versione PC CD-ROM. Si tratta di un classico titolo in stile *Monkey Island* e *Flight of the Amazon Queen* che non sembra offrire nulla di nuovo a questo genere fin troppo sfruttato negli ultimi anni. Dato il livello tecnologico non elevatissimo, appare ovvio che tutto - o quasi - dipenderà dalla trama e dal coinvolgimento che il titolo saprà offrire. Per quanto riguarda la "sceneggiatura" possiamo anticipare che il protagonista, tale Bad Tucker, è un ragazzino americano che tutto d'un tratto si ritroverà nelle mani la responsabilità di dover salvare il mondo da un folle criminale che, dopo aver rapito un eccentrico professore ed essersi impadronito della sua più recente invenzione, minaccia l'equilibrio dell'intero pianeta

«ALLA ROCKET SCIENCE LA GIOCABILITÀ NON ERA UNA PRIORITÀ»

BILL DAVIS, NUOVO VICE PRESIDENTE DEL REPARTO SVILUPPO CREATIVO DELLA ROCKET SCIENCE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEX™

Energia, velocità, e quel salutare stile da rettile.

Pronto per un cocktail di insetti e di divertimento con il tuo Alter ego Gex? Dimentica il buon gusto. Abbandonati al geco.

Un nuovo gioco per Sega Saturn™ e per Sony PlayStation™

CRYSTAL DYNAMICS™

DISTRIBUITO BMG INTERACTIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

s of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertai

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMETEK

mania

A partire da questo mese, sarà un periodo piuttosto caldo per la Gametek: sono infatti ben quattro i titoli che usciranno entro maggio. Il primo sarà *Super Stardust*, un classico sparatutto per PC e PC CD-ROM con grafica renderizzata in SuperVGA che dovrebbe essere nei negozi mentre leggete queste righe. Bonus a non finire, armi supplementari, boss di fine livello, 30 stage divisi per 5 ambientazioni, effetti speciali grafici e altro ancora saranno gli ingredienti di questo sparatutto che, a dire la verità, non sembra nulla di particolare. Sicuramente molto meno "tradizionalista" sarà *Maximum Road Race*, che sarà disponibile verso la metà di aprile. Si tratta di un arcade motoristico in 3D ambientato in un prossimo futuro: il giocatore dovrà gareggiare a bordo di una delle otto moto disponibili sui dodici circuiti del gioco, tra scenari vulcanici, spaziali e ipertecnologici. Molto interessante la possibilità di correre contro tre amici in rete. Sempre in aprile, vedrà finalmente la luce *Ripper*, l'avventura cinematografica che vanta la partecipazione di Christopher Walken ("La Zona Morta", "Pulp Fiction"), che veste i panni del detective protagonista Vincent Magnotta, l'onnipresente John Rhys-Davies ("Indiana Jones") e Burgess Meredith ("Rocky"). Definito dalla stampa come il nuovo "Blade Runner" su CD-ROM, *Ripper* è sviluppato dalla Take 2 e ha richiesto un budget di 2,5 milioni di dollari. A maggio, infine, uscirà *Spud*, un'avventura in soggettiva nella quale ci si potrà muovere liberamente in un dettagliato ambiente tridimensionale, utilizzando una tradizionale interfaccia punta e clicca, come in *Normality Inc.* della Gremlin.

«In *Doom*, il giocatore era troppo distaccato dalla violenza... In *Quake* ci si troverà faccia a faccia»

John Romero, id Software

VAPORWARE

«Il 1995 ha dimostrato come non mai che le case di software non sono capaci di rispettare le date d'uscita»: questa frase, pronunciata da Geoff Heath, direttore generale della Mindscape, descrive in maniera pungente l'attuale situazione del mercato dei videogiochi, e con essa lo scopo di questa nuova rubrica, ovvero tenere d'occhio i ritardi di lavorazione che subiscono le principali produzioni videoludiche. "Vaporware" verrà aggiornata mensilmente riportando ogni ritardo annunciato dalle case e la data di pubblicazione inizialmente prevista.

Titolo	Casa software	Data d'uscita annunciata	Data d'uscita prevista	Mesi di ritardo
Quake	id Software	inverno 95	autunno 96	9
Syndicate Wars	Bullfrog	dicembre 95	estate 96	8
Heart of Darkness	Virgin	settembre 95	settembre 96	12
Dungeon Keeper	Bullfrog	dicembre 95	giugno 96	6
Z	Bitmap Brothers	primavera 96	giugno 96	13
F1GP2	Spectrum Holobyte	estate 95	aprile 96	7
Magic: The Gathering	Spectrum Holobyte	primavera 95	giugno 96	13
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	primavera 95	dicembre 96	19
Lands of Lore 2	Virgin	giugno 95	settembre 96	15
Iron Angel	Ocean	primavera 95	aprile 96	11

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA

dice no al 3DO

Secondo alcune fonti interne alla Sega giapponese, le trattative "segrete" tra la casa del Saturn e la Matsushita a proposito della tecnologia 3DO M2 sarebbero definitivamente interrotte. Benché entrambi le società avessero negato queste trattative, era ormai di pubblico dominio che i tecnici della Sega stessero ispezionando la tecnologia M2 con l'intenzione di implementarla nella prossima generazione di console a 64-bit.
La Sega sperava di poter essere l'esclusiva titolare della tecnologia M2, ma la Matsushita aveva invece l'intenzione di ripetere il "business model" del VHS e fornirla ad altre società.
Nelle scorse settimane i dirigenti della Matsushita e della Panasonic hanno lavorato sodo per definire una strategia globale per la tecnologia M2, per la cui acquisizione il gigante giapponese di elettronica di consumo, ha pagato 100 milioni di dollari alla 3DO Company. È atteso entro breve un comunicato chiarificatore.

ROCKET SCIENCE

si fascia la testa

Scossa dalla gelida accoglienza che hanno ricevuto - non a torto - le sue ultime produzioni, la Rocket Science Games ha deciso di riorganizzare la società, aggiungendo un nuovo team di sviluppo e inseguendo un nuovo obiettivo che fino ad ora era rimasto sulla carta: la giocabilità. *Cadillacs & Dinosaurs*, *Loadstar* e *Wing Nuts* sono stati infatti un lampante esempio di fuoco di paglia digitale: tanto hype, molta cura riposta nell'aspetto estetico e ben poca originalità e giocabilità.
Attualmente sono in via di sviluppo quattro titoli per PC e Mac CD-ROM: *Obsidian*, un'avventura grafica surreale in 3D, *Ganymede*, un wargame in stile *Command & Conquer*, *Rocket Jockey*, un arcade motociclistico in tre dimensioni, e *The Space Bar*, un'avventura umoristica sci-fi scritta da Steve Meretzky, che in passato curò anche *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, una vecchia avventura della Infocom ispirata all'omonimo libro di Douglas Adams.

MICROPROSE

raccoglie lo scettro di POPULOUS

Bombardata di telefonate sul futuro del sempre più atteso *Formula 1 GP 2*, la Microprose ha annunciato che tra non molto sarà pubblicato *Citizens: Backwater Affairs*, un gioco di strategia parecchio simile a *Populous* in cui il giocatore veste i panni della vittima di un incidente stradale a cui, nell'aldilà, viene offerta la possibilità di "supervisionare" la città di Backwater, cittadini compresi. Affrontando i problemi quotidiani che ogni simulatore divino ci ha sempre proposto, bisognerà quindi controllare che tutto proceda bene nella città sotto tutela, facendo largo uso dei poteri che la nuova "carica" comporta e risolvendo, sia direttamente che indirettamente, i problemi degli ignari cittadini di Backwater. La Microprose è molto fiera del fatto che nessuna partita di *Citizens: Backwater Affairs* sarà uguale a un'altra, visto che sia i cittadini della città che il susseguirsi degli eventi cambieranno ogni volta che il gioco inizia. Sarà questo il nuovo erede di *Populous* della Bullfrog? Ai posteri l'ardua sentenza...

UN TOPO

da allenamento

La Logitech ha annunciato MouseMan 96, un nuovo mouse plug-and-play creato appositamente per Windows 95, che grazie a un pulsante centrale permette di saltare letteralmente da una parte all'altra dello schermo, risparmiandoci inutili attraversate del video. Il pulsante, che tra l'altro può anche essere programmato per l'esecuzione di funzioni speciali, abilita infatti la funzione HyperJump, con la quale il puntatore passa dalla sua posizione attuale a uno dei comandi da menu più usati in Windows 95.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

Dreamworks intende seguire l'esempio di "Toy Story" della Disney, producendo lungometraggi realizzati interamente al computer. Grazie a un accordo stretto con la Pacific Data Images - in seguito al quale la società di Katzenberg, Spielberg e Geffen ha acquistato il 40% delle azioni della azienda californiana, conosciuta per alcuni pregevoli spot televisivi in computer graphic - la Dreamworks potrà quindi produrre la sua prima "pellicola digitale" la cui uscita è prevista nel 1998.

Microsoft si è unita ad altre società del settore per l'istituzione di un nuovo sistema di auto-censura per le pagine World Wide Web. In pratica, al sempre più esteso mondo di Internet verrebbe applicato un codice di auto-censura - chiamato RSAC-I - con il quale ogni sito verrebbe "catalogato" in base ai suoi contenuti, dando la possibilità ai genitori di impedire ai figli l'accesso a siti con contenuti giudicati "non adatti". Microsoft ha annunciato che, se questo avverrà, includerà un "sistema di filtraggio" compatibile con RSAC-I nella prossima versione di Internet Explorer.

Ocean ha creato una nuova linea di software educativo per bambini in collaborazione con l'australiana Brilliant Interative Ideas. Questo mese sono previsti già ben cinque uscite per PC e MAC, indirizzati a un pubblico compreso tra i 3 e i 10 anni.

Acclaim Coin-Operated Entertainment, una branca dell'Acclaim che si occupa dello sviluppo di videogiochi da bar, commercializzerà tra breve un coin-op basato sul film "Batman Forever", un picchiaduro in cui il giocatore potrà vestire i panni di Batman o Robin nella battaglia contro il crimine di Gotham City. Il gioco è programmato dalla Iguana Entertainment.

Alcuni ricercatori giapponesi sono riusciti a battere un nuovo record di velocità di trasmissione: sono infatti riusciti a trasmettere attraverso una fibra ottica un trilione di bit al secondo, ovvero un terabit, che corrisponde a mille gigabit (125 GByte). Il sistema più veloce utilizzato al giorno d'oggi nel mondo trasmette 2,5 Gbit (312,5 Mbyte) al secondo.

deep space CONGO

La Viacom New Media, distribuita in Italia dalla CIC, pubblicherà tra breve due trasposizioni - una cinematografica e l'altra televisiva - per PC CD-ROM. Si tratta rispettivamente di *Congo: The Movie - Descent to Zinj* e *Star Trek: Deep Space Nine Harbinger*.
Il primo è un'avventura in prima persona con schermate completamente renderizzate che utilizza lo stesso background narrativo del best-seller di Michael Crichton da cui è stato tratto il lungometraggio che purtroppo non ha riscosso lo stesso strepitoso successo di Jurassic Park, dello stesso autore. Il secondo titolo è tratto dalla più recente serie di telefilm di Star Trek trasmessa in Italia: numerose missioni di vario genere aspettano il giocatore, che in *Deep Space Nine* troverà tutti i personaggi del telefilm, dal comandante Benjamin Sisko al tenente Dax, da Quark a Kira Nerys.

TUTTO sotto controllo

La Teknos, società importatrice ufficiale dei prodotti Logic 3 in Italia, ha messo in vendita tre dispositivi di controllo per PC economici ma di qualità per altrettante tipologie di giochi. I prodotti in questione sono il joystick analogico PC Navigator (99.900 lire), il joypad PC Power Pad (44.900 lire) e il joystick digitale PC Tracer (44.900): i prezzi sono effettivamente molto interessanti e permettono ai controller della Logic 3 di controbattere un'accanita concorrenza spesso caratterizzata da prezzi elevati. Per informazioni: Teknos Trading, tel. 0183/299191.

ZETA al futurshow

ZETA e Game Power saranno presenti al FuturShow, il primo Salone Interattivo di informatica, telematica e tecnologia digitale che si terrà dal 13 al 17 aprile nel Quartiere Fieristico di Bologna. Allo stand potrete provare le ultime novità per PC, dare un'occhiata a *Guitar Hits* e alle altre pubblicazioni della Ubi Soft, giocare con la PlayStation della Sony e provare il Saturn della Giochi Preziosi. Vi aspettiamo. Sarà anche una buona occasione per completare la vostra raccolta di ZETA e Game Power acquistando un arretrato che vi siete fatti sfuggire oppure sottoscrivere un abbonamento a prezzo ridotti. Per informazioni sulla fiera chiamate il 051/76.65.48.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD'ART Benvenuti nel futuro dell'arte

Si inaugura la prima galleria d'arte interattiva di Repubblica e Giunti con Van Gogh in CD-Rom.

I NUMERI DI CD'ART

- Oltre 400 immagini
- Decine di capolavori da esplorare in ogni particolare attraverso una lente di ingrandimento virtuale
- 200 ricchissime pagine di testo
- Centinaia di parole attive per richiamare immagini e informazioni su singoli argomenti
- Glossario completo, note biografiche e indirizzi su Internet
- 30 "Esercizi di stile": un modo divertente per misurare la propria conoscenza di Van Gogh
- Oltre 100 commenti parlati
- E insieme al CD, un catalogo d'arte di 52 pagine a colori con i capolavori di Van Gogh

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SERIGRAFIA

CD'Art parla d'arte ma è anche una piccola opera d'arte: su ogni CD è incisa la serigrafia di un grande artista contemporaneo. Sul primo numero, omaggio di Consagra a Van Gogh.

IN EDICOLA

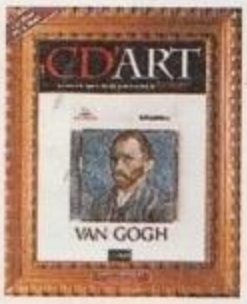
LE USCITE DEL '96

GIUGNO: BOTTICELLI

SETTEMBRE: CARAVAGGIO

NOVEMBRE: KANDINSKY

IL PRIMO APPUNTAMENTO



Dal **15 aprile** in edicola, a sole **29.900** lire, il primo numero di CD'Art dedicato a Van Gogh: un **CD-Rom** (per **PC** e **MAC**) e un catalogo di 52 pagine a colori.

GIUNTI MULTIMEDIA

la Repubblica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FIERA DI SINTESI

Dal 21 al 23 febbraio si è svolta a Montecarlo la 15ª edizione di Imagina, una delle più importanti manifestazioni a livello mondiale per quanto riguarda le immagini di sintesi generate al computer. ZETA era presente all'appuntamento.

Imagina tocca tutti i campi in cui la computergrafica viene utilizzata: dal cinema alla ricerca scientifica, passando per Internet fino ad arrivare ai videogiochi. La manifestazione è strutturata su tre assi portanti : le conferenze tenute dai migliori professionisti del settore, lo spazio più prettamente fieristico e il concorso "Pixel Ina", che premia per ogni categoria le migliori produzioni realizzate nell'ultimo anno utilizzando immagini di sintesi.

L'ospite d'onore di questa edizione è stato senza dubbio John Lasseter, che assieme al collega Bill Reeves (inventore dell'**animazione particellar**,) ha ritirato a nome di tutta la Pixar una memorabile sfilza di trofei per il lungometraggio interamente realizzato in computergrafica "Toy Story" (vedi ZETA 11, gennaio 96). I due sono stati protagonisti di una interessante conferenza in cui hanno parlato del *making of* "Toy Story", ma soprattutto di un incontro-stampa nel quale hanno parlato dei nuovi progetti della Pixar.

La società di Steve Jobs, infatti, sta preparando ben tre videogiochi (tra cui una "play-room" per bambini e un adventure per quelli un po' più cresciuti) interamente basati sui personaggi del film. Non si parla ancora di un seguito per il fortunato "Toy Story", ma è già in lavorazione il secondo dei tre film in computergrafica previsti dal contratto con la Walt Disney, che si intitolerà "Bugs" e narrerà le avventure di una colonia di insetti.

Durante l'incontro con Lasseter sono emerse alcune curiosità: per esempio che i suoi tre figli sono stati i critici più severi del film e che in base alle loro critiche papà John ha corretto e rivisto il film, oppure che si era pensato di utilizzare anche la bambola Barbie come personaggio del film, cosa che poi non si è avverata per l'opposizione della Mattel. Qualche dato su "Toy Story": è stato realizzato in 4 anni da 110 persone tra animatori e direttori tecnici, i suoi 114.240 frame sono stati visualizzati grazie a 300 processori Risc della Sun che hanno lavorato per 800.000 ore di calcolo, mentre per la preparazione del film sono state disegnate circa 25.000 tavole!

Alle conferenze si è parlato anche della computer animation in "Casper"

Tin Tin è il protagonista della animazione intitolata "La Stéle" realizzata in maniera esemplare interamente con *3D Studio* da alcuni alunni della scuola francese Supinfocom.

ANIMAZIONE PARTICELLARE

Tipo di animazione utilizzata per simulare eventi naturali come il fuoco o la pioggia. È basata su insiemi di particelle in continua evoluzione, che grazie a regole probabilistiche, ne determinano la nascita, il movimento e la morte.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

John Lasseter alla conferenza stampa ha parlato dei nuovi progetti della Disney-Pixar e di "Toy Story", primo lungometraggio tutto in 3D.

Lo spazio espositivo di Imagina, di cui vediamo l'entrata, quest'anno era organizzato in un tendone provvisorio allestito nel porto di Monaco.

E IL VICINTORE È...

I premi Pixel INA rappresentano una dei massimi riconoscimenti del settore della computergrafica, secondi soltanto ai Premi Siggraph. Ecco i vincitori dei Pixel INA di quest'anno:

Categoria Fiction: "Toy Story" - USA
Produzione Pixar-Walt Disney
Realizzazione John Lasseter-Pixar

Categoria Pubblicità: "The Art of Cognac" - GB
Produzione Hibbert Ralph
Realizzazione Pat Gavin-John Wake

Categoria Visualizzazione : "Transparence" - FRA
Produzione Renault
Realizzazione B. Simon J.P.Huguet

Categoria VideoGames : "Wipeout" - GB
Produzione Sony-Psygnosis
Realizzazione Psygnosys

Categoria Arte : "Le città prima di Brugge" - FRA
Produzione Vidéo Lune Mikros Image Canal+
Realizzazione C.Boustani A. Escalle

Categoria Scuole: "La Stèle" - FRA
Produzione Sup Info Com
Realizzazione S. Nazé G. Niquet C. Dupuis

Categoria Varie : "Crying Freeman" - USA
Produzione Davis Film
Realizzazione C. Gans B. Maillard

Categoria Effetti Speciali: "La Cité des enfants perdus - FRA
Produzione C. Ossard
Realizzazione M. Caro J.P. Jeunet Buf Compagnie

Categoria VideoClips: "Like a Rolling Stone" - FRA
Produzione Midi Minuit Partizan
Realizzazione M. Gondri Buf-Compagnie

Categoria Animazione 2D: "The End of the World in four Season" - CAN
Produzione Nat. Film Board of Canada
Realizzazione P. Driessen M. Renaud

Premio Assoluto: "Toy Story" - USA
Produzione Pixar-Walt Disney
Realizzazione John Lasseter-Pixar

"Let there be light", ovvero un coacervo di situazioni assolutamente fantastiche unite a mostri alati in 3D, che non sono bastati a questo video-clip per battere la concorrenza dei Rolling Stones, che con "Like a rolling stone" hanno vinto il premio della categoria.

e degli effetti speciali di "Jumanji", "Apollo 13" e "Dredd" direttamente con coloro che li hanno realizzati. Si è scoperto che circa metà degli animali di "Jumanji" sono interamente realizzati in computer-grafica, peli compresi, oppure che per "Apollo 13" è stata creata una quantità enorme di modellini complessissimi per riprodurre tutte le rampe di lancio e i razzi della missione Apollo, i quali una volta filmati sono stati sovrapposti alle ambientazioni filmate e al tutto sono stati poi aggiuntiil fumo, le fiamme e le distorsioni.

Girando nello spazio fieristico, invece, si è avuta la netta sensazione che, per quanto riguarda la leadership nel settore della computergrafica, fino a poco tempo fa saldamente in mano alla Silicon Graphics, la guerra stia impazzando. Per quanto riguarda l'hardware le workstation Intergraph, basate su processori Intel e potenziate con schede grafiche accelerate "open gl" (cioè con librerie grafiche) sono ormai assieme ai computer basati su processori Dec Alpha concorrenti spietati per la Silicon Graphics che, per questo motivo, sta abbassando i prezzi delle proprie macchine a velocità vertiginosa. La fortuna di questi nuovi computer è indissolubilmente legata alla grandissima affermazione che Windows NT sta avendo grazie all'appoggio di grandi software-house come Softimage, Autodesk e Newtek, i cui software di punta sono ormai stati interamente riscritti per questo sistema operativo. Softimage infatti ha presentato ufficialmente la versione 3.5 per NT del suo software 3D che mantiene le stesse caratteristiche della versione analoga su Silicon Graphics per quanto riguarda interfaccia e, soprattuto, prestazioni, che anzi sembrano essere migliori nella nuova versione.

La più grossa evoluzione, però, sembra averla fatta proprio *3D Studio*, che con la versione MAX, sempre sotto NT, ha notevolmente ampliato le proprie possibilità. È stata introdotta la modellazione per mezzo di superfici patch delle quali è anche possibile animare la complessità (cioè aumentare il numero di poligoni), le 5 interfacce ("shaper", "lofter", ecc.) sono state ridotte a una sulla quale compare a richiesta una finestra per definire i materiali. L'animazione finalmente si può gestire per mezzo di curve, cosa che prima limitava molto le potenzialità del software. L'algoritmo di rendering è rimasto per ora lo stesso, ma sono state implementate alcune funzioni interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"The Boxer Trailer", presentato nella categoria fiction, nonostante la bellezza della fotografia e delle animazioni, non ha riscosso i favori del pubblico che a Imagine nella fase finale è l'unica giuria per l'assegnazione dei premi.

COMPOSITING
Tecnica tramite la quale è possibile sovrapporre diverse immagini o sequenze scegliendo quali parti vedere dell'una o dell'altra. Le diverse immagini risiedono in "layer" (strati), a ognuno dei quali è possibile associare effetti di vario tipo.

MORPHING E WARPING
Il morphing è l'equivalente in computergrafica di una dissolvenza incrociata: l'immagine di partenza viene deformata sull'immagine di arrivo per mezzo di una griglia sovraposta all'immagine, portando a far coincidere i punti della prima immagine con quelli della seconda. Il warping è una semplice deformazione dell'immagine per ottenere effetti particolari tipo stiramenti e deformazioni.

come il rendering volumetrico per le luci, che permette, ad esempio, di simulare il pulviscolo atmosferico in un fascio di luce oppure di controllare l'attenuazione della luce nel suo allontanarsi dalla fonte. Sembra comunque, da voci di corridoio, che Autodesk stia stringendo un accordo strategico capace di portarla, nel giro di un anno, a implementare nel suo software uno dei pacchetti di render ray-tracing più prestigiosi sul mercato. Aspettiamo con ansia!

Ultimo dei concorrenti su NT è *Lightwave 4.0*, ancora poco diffuso in Europa ma che può dare del filo da torcere a tutti, dato l'ottimo rapporto prezzo – qualità del prodotto e l'enorme massa di sviluppatori su cui può contare, in pratica tutti gli ex-amighisti incalliti. Come dicevamo, dunque, la guerra è aperta tra il colosso Silicon Graphics/Alias/Wavefront e tutte le case sopracitate guidate da Microsoft, che ora come ora sono indubbiamente leggermente svantaggiate come qualità del prodotto ma che possono contare su un parco macchine nettamente più vasto. Vincerà chi punta sui pochi ma buoni o sui tanti anche se un po' meno buoni? Senza contare che - Intel insegna! - un mercato così concorrenziale porterà nel giro di poco tempo ad una forte evoluzione dei prodotti.

Sempre nello spazio espositivo si sono visti alcuni software veramente notevoli. Uno di questi è *Media-Mania*, un software per NT di **compositing** e animazione 2D realizzato da un gruppo di programmatori russi. *Media-Mania* "va come una scheggia" su un normalissimo Pentium dando la polvere a software analoghi e più prestigiosi che lavorano su macchine Silicon Graphics. Le funzioni di questo software includono effetti video digitali, utilizzo in animazione dei filtri di Photoshop, animazioni separate per ogni *layer* (strato), rimozione perfetta del "blue-screen", animazione di luci, **morphing** e **warping** e gestione di qualsiasi risoluzione fino a 2000x2000 pixel.

È d'obbligo inoltre citare *Solid Thinking*, l'unico programma di modellazione e animazione 3D di livello professionale interamente prodotto in Italia dalla Gestel di Vicenza, che grazie alla validità di un prodotto in continua evoluzione non sfigura minimamente di fronte a ben più quotati concorrenti. *Solid Thinking* è un modellatore nurbs, cioè un modellatore di superfici, tutto a icone, che funziona con la filosofia del "drag&drop": basta cioè depositare l'icona-funzione sull'oggetto che si vuole modificare per interagire con i modelli 3D. La peculiarità più interessante di *Solid Thinking* è comunque la sua totale integrazione con *Renderman* della Pixar, il più prestigioso programma di rendering al mondo, cosa che lo porta a livelli di qualità nella visualizzazione pressochè assoluti.

"Toy Story", già nei cinema italiani, come prevedibile ha fatto man bassa di premi vincendo la propria categoria ed il premio assoluto.

A Imagina, infine, è stata presentata una cordata di società italiane che lavorano nel campo della computergrafica e della multimedialità facenti capo alla Camera di Commercio di Milano e chiamata "Dimmi". Questa associazione ha lo scopo di promuovere la creatività e le potenzialità italiane all'estero coagulando le forze sotto un unico nome: le carte ci sono, bisognerà saperle giocare bene, dato che il mercato europeo è sempre stato abbastanza precluso all'Italia in questo settore. Imagina si è conclusa come usanza con una grande festa notturna nelle sale del lussuoso Hotel Loews e, tra buffet e camerieri pinguino-style, l'appuntamento è stato rinnovato all'anno prossimo.

Riccardo Zanettini

Nello spazio espositivo è stata organizzata una dimostrazione di motion capture utilizzando un sistema della Oxford Metrics.

"Wipe Out" ha vinto (meritatamente) la categoria videogiochi inserita soltanto da quest'anno in maniera ufficiale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E così vorresti comprare un PC. Perché accontentarti, quando puoi avere tutto?

Ogilvy & Mather

Un PC ricco di cose interessanti e giusto per le tue tasche? Grazie al cielo ci sono i nuovi Aptiva.

A tutto schermo. Il Total Image Video, grazie alla tecnologia MWave IBM, ti dà un'immagine nitida a tutto schermo. E con la compressione video MPEG potrai vedere davvero alla grande!

Siamo seri: divertiti! Il tuo schermo si riempirà di video-avventure straordinariamente realistiche. Diventa protagonista di un tecno-thriller negli abissi, prova a fare paracadutismo o vola fin sulla luna.

Benvenuto nel multimediale. Emozioni senza paragoni ti aspettano con i nuovi Aptiva.

Hai 5 minuti a disposizione? Ecco tutto il tempo che ti serve per far girare il tuo nuovo Aptiva.

E' tutto preinstallato. Finalmente puoi goderti il panorama del tuo nuovo PC con la divertente Guida Aptiva.

Ma cos'è: un computer o un Hi-Fi? Il sistema TheatreSound ti dà un suono di qualità digitale attraverso due mega altoparlanti da 30 watt o attraverso i due super bassi del sistema sonoro integrato Sub Woofer Cambridge Soundworks.

Aptiva Communication Center. Comunica con chi vuoi. Il tuo Aptiva è anche telefono, fax e segreteria telefonica.

Accedi a Internet con un solo tasto. Impara a navigare e imbarcati per un incredibile viaggio di scoperte insieme ad altri milioni di cyber viaggiatori.

Risparmia tempo ed energia. L'esclusiva funzione Rapid Resume ti permette di spegnere il tuo Aptiva senza dover prima chiudere nessuna applicazione. E per riaccenderlo? Ti basta premere un tasto e via.

Mentre dormi il tuo Aptiva lavora. Grazie all'esclusiva funzione di "risveglio per chiamata", puoi accendere il tuo Aptiva con una telefonata. Aptiva riconosce fax, dati e telefonate e lavora anche quando non ci sei.

Mille cose interessanti. Come l'Enciclopedia Interattiva Compton, Wall Street Money, Photo Display (per il tuo album Photo CD) e tanti programmi per i ragazzi, come Hyperman, Magic Theatre, Jumpstart Kindergarten e Undersea Adventure.

Due processori sono meglio di uno. La combinazione di un processore mediale IBM e di un processore Pentium rende Aptiva più veloce ed assicura suoni più potenti ed immagini più nitide.

Software in dotazione. Il tuo Aptiva ha già preinstallato Windows '95. E come super bonus ci sono anche Lotus SmartSuite 4 e Microsoft Works, pronti da caricare per le tue necessità di word processing e di calcolo e per creare entusiasmanti presentazioni grafiche.

E se dovessi aver bisogno di aiuto? Niente panico! Aptiva gode dell'assistenza gratuita HelpWare IBM, una linea telefonica pronta ad aiutarti 24 ore su 24, tutto l'anno.

Il valore imbattibile. Aptiva ti offre tutto quello che hai letto a partire da 4.090.000 lire*. Ma attenzione: puoi avere un Aptiva multimediale con un sacco di titoli anche a partire da 2.890.000 lire**.

*IVA esclusa, mod. 132 Minitower. **IVA esclusa, mod. 121 Desktop. Aptiva, HelpWare, Total Image Video, TheatreSound, MWave, Launch Pad e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. Pentium è un marchio Intel Corp. Windows '95 è un marchio Microsoft Corp. SmartSuite è un marchio Lotus Corp. L'indirizzo IBM in Internet è http://www.ibm.com. L'indirizzo dei PC IBM è http://www.pc.ibm.com.

PC MAGAZINE AWARD 95

Aptiva

mod. 132

IBM

Soluzioni per un piccolo pianeta

Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM o chiama il Numero Verde 167-016338 o il Direct Fax 039-600.6001 o invia un messaggio e-mail al pronto_ibm@it.ibm.com.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

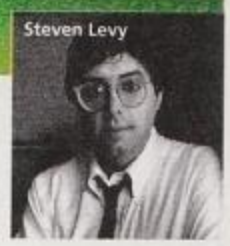
http://www.oldgamesitalia.net/

繊維によりデザイン

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Space War



La vera storia del primo, vero videogioco

«Per la società erano dei nerd che parlavano uno strano gergo e sembravano interessarsi solo all'arcana cultura dei computer. Ma loro si consideravano esploratori, visionari, amanti del rischio, perfino artisti. Avevano capito quello che nessun altro allora aveva capito - che il futuro sarebbe stato costruito sul libero scambio di informazioni. Erano gli hackers.» Così, sulla controcopertina del libro "Hackers, gli eroi della rivoluzione elettronica" di prossima pubblicazione presso i tipi della ShaKe Edizioni, vengono presentati i pionieri dell'informatica. Persone come Steve Russell, che ideò e programmò Spacewar, il primo vero videogioco; Steve Wozniak, che disegnò un computer per fare colpo sui suoi amici e si ritrovò a capo della Apple; Roberta Williams, che grazie ai computer si trasformò da timida casalinga in narratrice di storie interattive.

Senza questi personaggi probabilmente il computer sarebbe rimasto confinato nelle stanze linde e asettiche dei centri di calcolo e il mondo, chissà, sarebbe potuto essere diverso: niente personal computer, niente videogiochi, niente Internet. Niente, insomma, di tutto ciò che ci ha appassionato in questi anni. A cavallo tra la fine degli anni 70 e i primi anni 80, il termine nerd venne affibiato, per default, anche agli appassionati di videogiochi che sembravano - agli occhi degli altri, agli occhi di quelli che non giocavano - dei disadattati con problemi di socializzazione. Noi, che con quei nerds dividiamo una passione comune pur non avendo le loro capacità, sappiamo che non è così. Sappiamo oggi, come già sapevamo allora, di essere anche noi un po' pionieri. E per ricordarlo a noi e agli altri, vi facciamo un regalo: un estratto dal libro "Hackers, gli eroi della rivoluzione del computer" in cui Steven Levy narra la vera storia del primo vero videogioco, Spacewar, anno di grazia 1962. Un libro affascinante, leggendo il quale scoprirete, per dirla con le parole di Levy, «l'elemento comune, la filosofia comune [che li univa] sembrava essere collegata alla elegante e fluida logica del computer. Una filosofia di condivisione, apertura, decentralizzazione e voglia di mettere le mani sulle macchine ad ogni costo - per migliorare le macchine, e migliorare il mondo. Questa Etica Hacker è il loro dono a noi tutti: qualcosa che ha valore anche per quelli di noi che non hanno alcun interesse per i computer». Buona lettura.

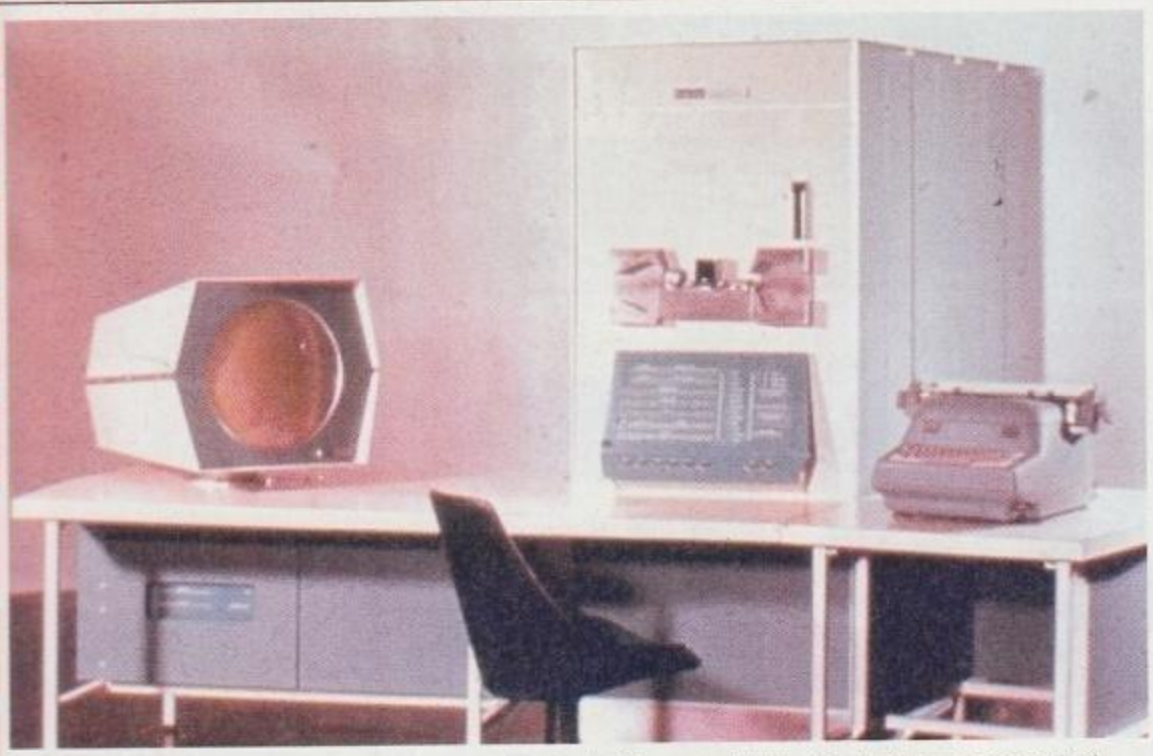
Durante l'estate del 1961, stava per essere architettato un piano per il programma più sofisticato realizzato fino ad allora - una specie di vetrina di quanto una rigorosa applicazione dell'Etica Hacker avrebbe potuto produrre. Sede di questi dibattiti era un appartamento in Higham Street a Cambridge, e i loro animatori erano tre programmatori itineranti tra i venti e i trenta in circolazione da anni per vari centri di calcolo. Dei tre, due vivevano nell'appartamento, e così in onore alle pompose denominazioni che emanava la vicina Harvard University, i tre scherzosamente chiamavano casa loro l'Higham Institute.

Uno degli membri di questa pseudoistituzione era Steve Russell, soprannominato per oscure ragioni, Slug. Aveva quel modo di parlare da scoiattolo affannato, così diffuso tra gli hacker, assieme alle lenti spesse, l'altezza modesta e la passione esagerata per i computer, i film di serie B e la fantascienza da quattro soldi. Tutti e tre gli interessi erano condivisi dai partecipanti alle riunioni in Higham Street.

Russell era stato per molto tempo un *coolie*, cioè un *manovale*, di "Zio John McCarty". McCarthy aveva tentato di concepire e implementare un linguaggio d'alto livello adatto a lavori di intelligenza artificiale. Pensava di averlo trovato nel LISP. Il linguaggio era chiamato così per il suo metodo di "LISt Processing". Con comandi semplici ma potenti, il LISP poteva fare molte cose con poche linee di codice; poteva anche eseguire potenti ricorsioni (riferimenti a un oggetto all'interno dello stesso oggetto) che avrebbero permesso ai programmi scritti in quel lin- ⇨

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il PDP-1 della Digital Equipment - anno 1961 - è stato il primo "minicomputer" della storia dell'informatica e anche il primo ad avere un monitor. Pensate che bestioni erano i primi computer se questo era considerato "mini".

IBM 704
HULKING GIANT
L'IBM era Il Nemico e questa era la sua macchina, soprannominata "Hulking Giant", cioè Gigante Corpulento. Si trovava nel Palazzo 26 dell'MIT. Funzionava in elaborazione-batch ed era insopportabile.

PDP-1
Il primo minicomputer della Digital Equipment e, nel 1961, manna interattiva dal cielo per gli hacker del MIT e uno schiaffo in faccia al fascismo dell'IBM.

TX-0
Occupava una stanza intera, ma alla fine degli anni '50 questa macchina da 3 milioni di dollari era il primo personal computer della storia - per la comunità di hacker del MIT che gli si formò intorno.

MARVIN MINSKY
Gioviale e geniale professore del MIT che dirigeva il laboratorio di Intellegenza Artificiale e lasciava piena libertà agli hackers.

JOHN MCCARTY
Svampito, ma geniale professore dell'MIT (e in seguito alla Stanford University) che fu tra i pionieri dei programmi di scacchi, dell'intelligenza artificiale e del LISP.

guaggio di "imparare" veramente da ciò che accadeva mentre il programma girava. Il problema con il LISP a quell'epoca era che occupava un bel po' di spazio sul computer, girava molto lentamente, e generava voluminose quantità di codice extra, tanto da richiedere un altro programma di "raccolta dell'immondizia" per pulire periodicamente la memoria del computer.

Russell stava aiutando Zio John a scrivere un interprete LISP per l'**IBM 704**. Era, stando alle sue parole, "un orribile lavoro di programmazione", principalmente a causa dalla noiosa procedura di elaborazione batch del 704.

Paragonato a quella macchina, il **PDP-1** sembrava a Slug Russell la terra promessa: più accessibile del **TX-0** e senza l'elaborazione batch! Benché non sembrasse grosso abbastanza per far girare il LISP, aveva altre meravigliose qualità, alcune delle quali oggetto di discussione all'Higham Institute. Ciò che interessava particolarmente Russell e i suoi amici era la prospettiva di tirar fuori dal PDP-1 qualche elaborato "programma grafico", usando il monitor. Dopo lunghe discussioni notturne, i tre dell'Higham Institute si convinsero che la miglior dimostrazione della magia del computer sarebbe stato un gioco dalla grafica sensazionale.

C'erano stati diversi tentativi di realizzare questo genere di cose sul TX-0. Uno di questi era un programma dal titolo *Mouse in the Maze* - prima l'utente costruiva un labirinto con una penna luminosa, poi un puntino sullo schermo, che rappresentava un topo, sarebbe andato in cerca di altri puntini dall'aspetto di pezzi di formaggio. C'era anche una "versione VIP" del gioco, nella quale il topo rincorreva bicchieri di Martini. Dopo aver trovato il bicchiere, ne cercava un altro, fino a consumare tutte le sue energie, troppo ubriaco per andare avanti. Quando facevi correre il topo una seconda volta dentro il labirinto, si sarebbe "ricordato" il percorso per trovare i bicchieri e come un esperto ubriacone si sarebbe precipitato a farsi una bevuta. Questo era il massimo della grafica possibile sul TX-0.

Ma già sul PDP-1, che aveva uno schermo più facile da programmare di quello del TX-0, c'erano stati alcuni significativi programmi grafici. L'opera più apprezzata era stata creata da uno dei due guru gemelli dell'intelligenza artificiale al MIT, **Marvin Minsky** (l'altro era, ovviamente, **John McCarthy**), e si chiamava *Circle Algorithm*. Era stato scoperto per caso: mentre cercava di tagliar via un'istruzione da un programmino che serviva a convertire linee rette in curve e spirali, Minsky, inavvertitamente, scambiò un carattere "Y" per un "numero primo Y" e, invece di veder apparire sullo schermo delle rudimentali spirali come si aspettava, comparve un cerchio: una scoperta incredibile che, come si scoprì in seguito, avrebbe avuto profonde implicazioni matematiche. Riscrivendo ulteriormente il codice, Minsky usò il *Circle Algorithm* come base di lancio per una visualizzazione grafica più elaborata, in cui tre particelle s'influenzavano a vicenda, creando un turbinio di affascinanti disegni sullo schermo e rose con diversi numeri di petali che si autogeneravano. «Le forze che le particelle esercitavano le une sulle altre erano del tutto assurde», disse in seguito Bob Wagner. «Simulavamo una violazione delle leggi di natura!» Minsky battezzò il suo hack *Tri-Pos: Three-Position Display*, ma gli hacker lo chiamarono affettuosamente *Minskytron*.

Slug Russell ne trasse ispirazione. Alcuni mesi prima durante le riunioni all'Higham Institute, lui e i suoi amici avevano discusso i criteri del definitivo programma grafico. Dato che erano appassionati della fantascienza-spazzatura, particolarmente dei romanzi di E. E. "Doc" Smith, avevano deciso che il PDP-1 sarebbe stata una macchina perfetta per creare un qualcosa che fosse a metà tra un film di serie B e un giocattolo da 120.000 dollari. Un gioco in cui due persone potessero affrontarsi in un duello spaziale. All'Higham Institute venne dunque prontamente organizzato un "gruppo di ricerca sulle guerre spaziali", le cui conclusioni sottintendevano che Slug Russell sarebbe dovuto essere l'autore di questo storico programma.

Ma dopo diversi mesi, Russell non aveva nemmeno cominciato. Se ne stava a guardare lo schemo del *Minskytron* comporre sequenze, girava i commutatori per veder sviluppare nuove sequenze e ogni tanto, se il sistema si impiantava, ne girava altri. Era affascinato, ma riteneva il programma troppo astratto e matematico. «Questa demo è una schifezza,» affermò alla fine, «ci sono solo trentadue istruzioni o giù di lì, e in realtà non *fa* niente.»

Slug Russell sapeva che il suo gioco di guerra spaziale *avrebbe* fatto qualcosa. A modo suo, con quella sua qualità da fantascienza kitsch, avrebbe stregato come mai nessun hack prima d'allora. Ciò che aveva tirato Slug dentro i computer era innanzitutto il senso di potere che si prova usando quei maledetti scatoloni. Dici al computer cosa deve fare, lui lotta contro di te, ma alla fine fa sempre quello che gli hai ordinato di fare. Naturalmente il tutto rispecchierà il tuo grado di stupidità, e spesso quello che gli dici di fare può produrre qualcosa di disgustoso. Ma anche in quel caso, dopo torture e tribolazioni, farà *esattamente* ciò che vuoi. La sensazione che provi allora è diversa da ogni altra al mondo... e può farti diventare un tossicomane. Questo è ciò che accadde a Slug Russell, e si rendeva conto che aveva avuto lo stesso effetto negli hacker che si trattenevano nella Kluge Room fino all'alba. Era per questa sensazione che stavano lì, e Slug Russell credette che si trattasse di potere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una sensazione simile, sebbene meno intensa, Slug l'aveva avuta dai romanzi di Doc Smith. Lasciava che la sua immaginazione si scatenasse a costruire emozionanti scorribande per lo spazio a bordo di rombanti astronavi bianche... e si domandava se quella stessa eccitazione potesse essere ricreata stando seduto dietro la consolle del PDP-1. Doveva essere *quella* la "guerra spaziale" di cui aveva fantasticato. Ancora una volta si propose di realizzare *Spacewar*.

Domani.

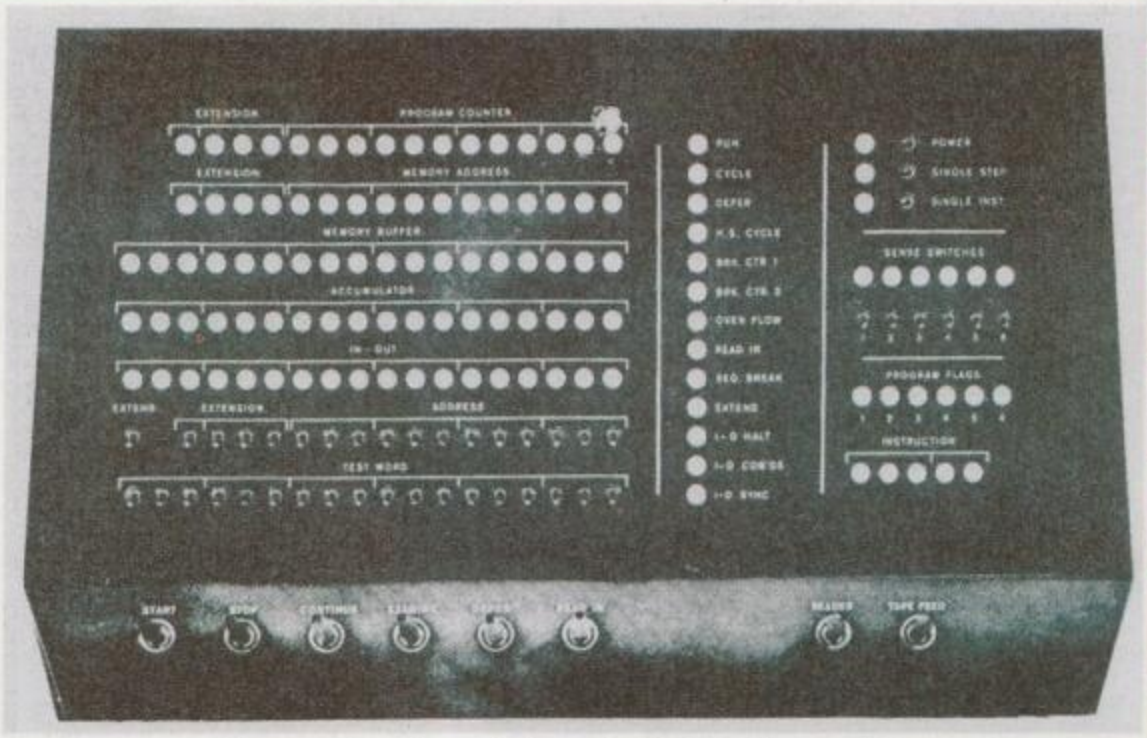
Slug non aveva la grinta di altri hacker. Talvolta aveva bisogno di un incentivo. Dopo che ebbe commesso l'errore di aprire la bocca su questo programma che avrebbe scritto, gli hacker del PDP-1, sempre desiderosi di vedere un altro programma aggiungersi alla pila di nastri di carta nel cassetto, lo pressarono affinché lo *facesse*. Dopo aver cercato scuse per un certo tempo, disse che l'avrebbe fatto, ma che per prima cosa avrebbe dovuto immaginare come scrivere le sofisticate sequenze di istruzioni seno-coseno necessarie per tracciare la rotta dell'astronave.

Kotok sapeva che quell'ostacolo era facilmente superabile. In quel periodo, era in ottimi rapporti con la gente della DEC, a Maynard, a pochi chilometri di distanza. La DEC, paragonata alle industrie di computer d'allora, era senza tante pretese e non considerava gli hacker del MIT degli scapestrati o dei giocherelloni come avrebbe fatto l'IBM. E così non fu un problema per Kotok andare a Maynard un giorno, dove era sicuro che qualcuno avesse una routine di seno e coseno che avrebbe girato sul PDP-1. Infatti, qualcuno l'aveva, e dato che l'informazione era libera, se la portò al Palazzo 26.

«Ecco qua, Russell» disse Kotok, con il nastro di carta in mano. «Ora quale altra scusa hai?»

A quel punto, Russell non poteva trovare più giustificazioni. Così passò le sue ore libere a scrivere questo fantastico gioco per il PDP-1, come non se n'erano mai visti prima. Ben presto spese tutte le ore disponibili lavorando al gioco. Cominciò all'inizio di dicembre e quando arrivò Natale stava ancora scrivendo. Quando il calendario fu girato sul 1962, stava ancora scrivendo. Russell era riuscito a produrre un punto sullo schermo che si poteva manipolare: attivando dei piccoli interruttori sul pannello di controllo si potevano far accelerare e cambiare direzione ai punti. Si mise dunque al lavoro per creare le sagome delle due astronavi: erano tutt'e due i classici razzi dei cartoni animati, appuntite in alto e con gli alettoni in basso. Per distinguerle l'una dall'altra, fece la prima paffuta e a forma di sigaro, con una protuberanza al centro, mentre disegnò la seconda con un profilo sottile. Russell usò le istruzioni seno-coseno per capire come far muovere quelle sagome in diverse direzioni. Poi scrisse una subroutine per lanciare un "siluro" (un altro punto) dalla prua dell'astronave con un altro interruttore sul computer. Il computer avrebbe esaminato la posizione del "siluro" e dell'astronave nemica; se entrambi occupavano la stessa area, il programma avrebbe lanciato un'altra subroutine che rimpiazzava la nave colpita con una pioggia casuale di punti a raffigurare un'esplosione (questo procedimento fu chiamato "rilevamento di collisione").

Tutto questo era un significativo passo concettuale in avanti verso la più sofisticata programmazione "in tempo reale", dove quello che accade sul computer è in perfetta sincronia con quanto l'essere umano sta effettivamente facendo. In altri termini, Russell stava imitando lo stile di debug interattivo on-line, di cui gli hacker erano maestri: la libertà di vedere quale istruzione ha fermato il programma e usare gli interruttori o il Flexowriter per infilarne dentro una diversa, e tutto mentre il programma sta girando con il debugger DDT. Il gioco *Spacewar*, che non era altro che un programma per computer, contribuì a dimostrare che tutti i giochi - e qualsiasi altra cosa, forse - funzionano come programmi per computer. Quando ti smarrivi un po', bastava modificare dei parametri e andava tutto a posto. Inserivi nuove istruzioni. Lo stesso principio era applicabile al tiro a segno, alla strategia degli scacchi, e al lavoro di un corso al MIT. La programmazione di un computer non era una mera ricerca tecnica, ma un approccio ai problemi della vita.



Questa foto - usurata dal tempo - raffigura il pannello di controllo del PDP-1. Gli interruttori in basso e a destra erano utilizzati per comandare le astronavi di *Spacewar*, prima che Kotok e Saunders costruissero il primo joystick.

Negli ultimi stadi della programmazione, **Saunders** aiutò Slug Russell, e si buttarono in una serie di intense sessioni di sei-otto ore per volta. Un giorno di febbraio, Russell svelò il gioco-base. C'erano due astronavi, ciascuna dotata di trentun missili. C'era un certo numero di punti disposti a caso sullo schermo a raffigurare le stelle nell'ipotetico campo di battaglia spaziale. Le astronavi potevano essere manovrate attraverso quattro interruttori posti sulla consolle del PDP-1, che rendevano possibile la virata in senso orario e in senso antiorario, l'accelerazione e il lancio dei missili.

Slug Russell sapeva che mostrando una versione approssimativa del gioco e lasciando cadere il nastro di carta nella scatola con i programmi di sistema del PDP-1, avrebbe invogliato a compiere miglioramenti di ogni tipo. *Spacewar* non era una normale simulazione al computer: *diventavi* realmente un pilota d'astronave. Era come se la fantascienza di Doc Smith fosse diventata realtà. Ma lo stesso potere a cui Russell aveva attinto per fare il suo programma - il potere che il PDP-1 dava al programmatore per creare il suo piccolo universo - era disponibile anche agli altri hacker, che naturalmente si sentirono liberi di migliorare l'universo di Slug.

ALAN KOTOK

Paffuto studente del MIT che lavorò al TRMC sotto il diorama dei trenini elettrici, imparò i meccanismi del sistema telefonico alla Western Electric e divenne un leggendario hacker di TX-0 e PDP-1.

BOB SAUNDERS

Hacker del TRMC, allegro e calvo, che si sposò giovane, programmava fino a notte tardi mangiando "pastrugni di limone" e divenne maestro nella "strategia CBS" a Spacewar.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il tizio con gli occhiali è Steve Russell, il "padre" di tutti noi videogiocatori, fotografato mentre gioca a *Spacewar* con un altro degli hacker del MIT di cui, purtroppo, non si conosce il nome.

E lo fecero immediatamente.

Si potrebbe riassumere il tipo di miglioramenti con la reazione degli hacker alla routine originale che Slug Russell utilizzò per i missili. Sapendo che nella realtà le armi militari non sempre sono perfette, Russell pensò di creare dei missili realistici. Anziché dotarli di una traiettoria in linea retta e a velocità continua, inserì alcune variazioni casuali per direzione e velocità. Invece di apprezzare questa verosimiglianza, gli hacker la condannarono. A loro piacevano i sistemi che andavano via lisci e gli strumenti attendibili, e l'aver a che fare con qualcosa che *non funzionava alla perfezione* li mandava in bestia. Russell in seguito capì che «le armi o gli strumenti che non sono più che affidabili sono tenuti in poca considerazione - alla gente piace poter contare sui propri strumenti e sulle proprie armi. Fu chiarissimo in quel caso».

Naturalmente il problema poteva facilmente essere risolto. Il vantaggio che un mondo creato dal computer ha nei confronti di quello reale è proprio quello di poter risolvere un problema anche arduo come la traiettoria imperfetta dei missili, modificando soltanto qualche istruzione. Ecco perché fu naturale per così tanta gente perdersi a riscrivere il codice sin dal primo momento! Così la traiettoria dei missili fu aggiustata, e la gente passava ore a ingaggiare duelli nello spazio. E ancor più a cercare di perfezionare il mondo di *Spacewar*.

Peter Samson, per esempio, amava l'idea di *Spacewar*, ma non poteva sopportare i puntini generati a caso che fungevano da volta celeste. Lo spazio reale aveva stelle fisse in punti ben precisi. «Avremo la stessa cosa» si ripromise Samson. Si procurò un voluminoso atlante dell'universo e prese a inserire dati in una routine da lui scritta, che avrebbe generato le costellazioni visibili da una persona che si trovasse all'equatore in una notte limpida. Furono raffigurate tutte le stelle fino alla quinta magnitudine; Samson riprodusse la loro corretta brillantezza controllando la frequenza d'accensione del punto sullo schermo che rappresentava la stella. Inoltre, attrezzò, il programma in modo che, man mano che il gioco progrediva, il cielo scrollasse maestosamente (via lo schermo mostrava il 45 per cento della volta celeste). Oltre a incrementare la verosimiglianza, questo "costoso planetario" forniva ai piloti uno sfondo di riferimento con cui tenere d'occhio la propria posizione. Il gioco poteva veramente essere chiamato, come disse Samson, *Shootout-at-El-Cassiopea* (Duello a El-Cassiopea).

Un altro programmatore di nome Dan Edwards non era soddisfatto del movimento lineare delle due astronavi duellanti che rendeva il gioco solo un test di abilità motorie. Pensò che l'aggiunta del fattore gravità avrebbe dato al gioco una componente strategica. Quindi programmò una stella - un sole - nel centro dello schermo; in questo modo si sarebbe potuta sfruttare la sua attrazione gravitazionale per aumentare la velocità durante l'orbita, ma se non si prestava attenzione e si prendeva un'orbita troppo stretta, si sarebbe potuti precipitarvi dentro, il che significava la morte certa.

Prima che tutte le implicazioni strategiche di questa variante potessero essere impiegate, Shag Garetz, uno del trio dell'Higham Institute, apportò il suo contributo calando una vera e propria "matta". Aveva letto nei romanzi di Doc Smith che i pirati dello spazio potevano passare da una galassia all'altra grazie a un "condotto iperspaziale", che li proiettava in un "misteriosissimo spazio n". Aggiunse al gioco la possibilità dell'"iperspazio", permettendo al giocatore di scappare da una situazione di estremo pericolo premendo un pulsante antipanico che lo avrebbe spedito nell'iperspazio. Era possibile fuggire nell'iperspazio per tre volte nel corso di una partita; il rovescio della medaglia era che non sapevi mai dove saresti sbucato. Certe volte potevi ricomparire proprio vicino al sole, giusto in tempo per vedere l'astronave attirata senza speranza verso una morte sicura sulla superficie solare. In onore al programma originale di Marvin Minsky, Garetz programmò la funzione dell'iperspazio in modo che un'astronave che vi entrasse avrebbe lasciato «un segnale di emissione fotonica indotto dalla spinta d'accelerazione», un alone di luce spiraliforme simile a quello che si formava sullo schermo del *Minskytron*.

Le varianti erano infinite. Commutando alcuni parametri si poteva trasformare il gioco in un "battaglia spaziale idraulica", in cui i missili sgorgavano a fiotti anzichè uno alla volta. Oppure, quando le ore si facevano piccole e la gente si faceva assorbire dal modo interstellare, qualcuno poteva gridare: «Attiviamo i Venti Spaziali!» e qualcun altro programmava un fattore di accelerazione che costringeva i giocatori a fare aggiustamenti ogniqualvolta si muovevano. Sebbene ogni perfezionamento che un hacker avesse desiderato fare fosse accolto con gioia, era pessima educazione fare cambiamenti che alterassero il gioco senza darne notizia. Le pressioni sociali che facevano rispettare l'Etica Hacker - che incitava a manipolare per migliorare, non per danneggiare - prevenivano ogni possibile tentativo di furberia. Ma ad ogni modo, gli hacker erano già coinvolti in un'incredibile messa a punto del sistema: stavano utilizzando un computer costosissimo per giocare al miglior gioco del mondo!

Spacewar era giocato tantissimo. Per alcuni era una droga. Sebbene nessuno potesse prenotare ufficialmente il PDP-1 per una partita a *Spacewar*, quella primavera, ogni momento libero della macchina sembrava occupato

PETER SAMSON

Uno dei primi hacker del MIT: amava i sistemi, i treni, il TX-0, la musica, le procedure parlamentari, gli scherzi e la programmazione.

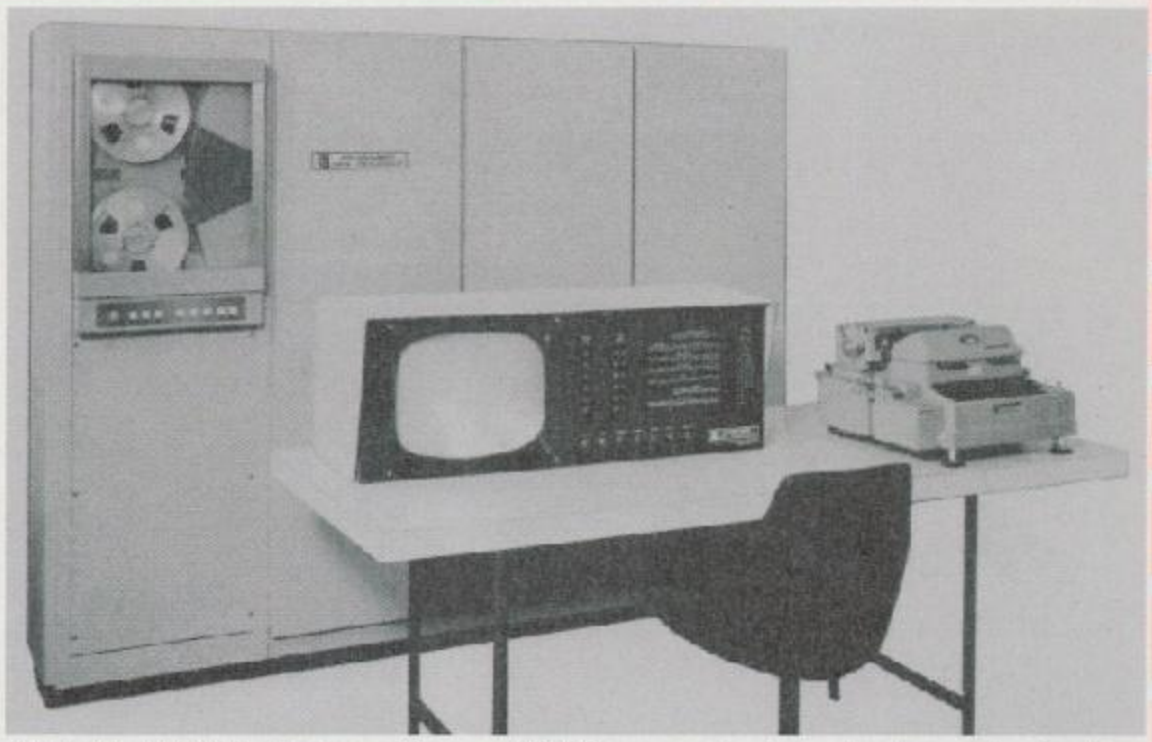
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

da una qualche versione del gioco. Gli hacker - bottiglie di Coca-Cola alla mano (e qualche volta soldi sul tavolo) - disputavano tornei estenuanti. Finché un giorno Russell scrisse una subroutine per tenere il punteggio, visualizzando in ottali (a quel punto tutti sapevano leggere quel sistema numerico a base 8) il totale delle partite vinte. Per un po' il problema principale fu che smanettare gli interruttori sulla consolle del PDP-1 diventava presto scomodo (tenendo le braccia in quella particolare posizione, dopo un po' i gomiti facevano male). Così, un giorno, Kotok e Saunders si recarono al **TMRC** e misero insieme i pezzi di quello che sarebbe stato il primo joystick per computer. Costruite interamente con scarti abbandonati nella stanza del TMRC e assemblate in un'ora di ispirata destrezza manuale, le scatole di controllo erano di legno, con un coperchio di masonite, e avevano degli interruttori per la rotazione e la spinta, come pure un pulsante per l'iperspazio. Tutti i comandi erano, naturalmente, silenziosi cosicché, volendo, si poteva aggirare furtivamente il nemico o gettarsi a capofitto nell'iperspazio.

Mentre alcuni hacker persero interesse in *Spacewar*, una volta esaurita la furibonda fase di programmazione, altri svilupparono un istinto micidiale nel mettere a punto tattiche per abbattere gli avversari. La maggioranza delle partite erano vinte o perse nel giro di pochi secondi. Wagner divenne esperto nella tattica dello "stare sdraiato in attesa", nella quale se ne stava fermo e immobile mentre la gravità teneva in orbita l'astronave intorno al sole, poi la raddrizzava e cominciava a sparare missili addosso all'avversario. C'era poi una variante, detta "l'apertura CBS", nella quale prima si sparava e poi ci si buttava in orbita intorno alla stella: questa tattica prendeva il nome dal fatto che quando entrambi i piloti la adottavano, tracciavano sullo schermo un disegno che somigliava molto all'occhio-simbolo della CBS. Saunders, che prendeva il gioco molto seriamente, usava una tattica CBS modificata per mantenere il predominio nel corso dei tornei e, per un certo periodo, nessuno riuscì a batterlo. Comunque, dopo venti minuti di difesa della propria posizione, perfino a un campione di *Spacewar* si annebbiavano gli occhi e si appannavano i riflessi e così tutti riuscivano ad avere la loro possibilità di giocare a *Spacewar*, probabilmente più di quanto non fosse sensato fare. Peter Samson, secondo solo a Saunders a *Spacewar*, se ne rese conto una notte, mentre tornava a casa. Scendendo dal treno, alzò lo sguardo al cielo limpido e terso. Cadde una meteora. *Dov'è la mia astronave?* pensò Samson girandosi istintivamente e annaspando nell'aria in cerca del joystick che non c'era.

Nel maggio del 1962, in occasione dell'annuale festa del MIT, gli hacker diedero in pasto alla macchina un nastro di carta con ventisette pagine di codice in assembly per il PDP-1, installarono uno schermo supplementare - in realtà un gigantesco oscilloscopio - e per tutto il giorno mostrarono *Spacewar* a un pubblico che si assiepava intorno allo schermo e non riusciva a credere ai propri occhi. La vista di quella cosa - un gioco di fantascienza scritto dagli studenti e gestito da un computer - era così vicina all'incredibile che nessuno osò pensare che un giorno ne sarebbe derivata una vera e propria industria del divertimento.

Solo qualche anno dopo, quando era alla Stanford



Un'altra foto del PDP-1. La sigla stava per Programmed Data Processor, «un termine considerato meno minaccioso di computer che portava con sé tutte le connotazioni di "mastodonte"».

University, Slug Russell si rese conto che il gioco era tutt'altro che un'aberrazione da hacker. Una notte, dopo aver lavorato fino a tardi, Russell e alcuni amici andarono in un bar che aveva dei flipper. Giocarono fino alla chiusura; poi, invece di andare a casa, Russell e i colleghi tornarono al loro computer e si misero subito a giocare a *Spacewar*. Improvvisamente Steve Russell capì: «Questa gente ha appena finito di giocare a flipper e si è messa a a giocare a *Spacewar*... perbacco, è come un flipper». Il flipper sicuramente più avanzato, creativo e costoso sulla faccia della terra.

Come i compilatori e il programma musicale degli hacker, *Spacewar* non era in vendita. Come qualunque altro programma, fu messo nel cassetto a disposizione di chiunque volesse prenderlo, visionarlo e riscriverlo a suo piacimento. Il lavoro di gruppo che, fase dopo fase, aveva perfezionato il programma avrebbe potuto rappresentare un argomento a favore dell'Etica Hacker: l'impulso a entrare nei meccanismi della cosa e a migliorarla aveva portato a un consistente miglioramento. E ovviamente era un gran divertimento. Non c'era da meravigliarsi che gli altri proprietari di PDP-1 cominciassero a sentirne parlare e che i nastri di carta contenenti *Spacewar* fossero distribuiti gratuitamente. A un certo punto, il pensiero che forse qualcuno *avrebbe dovuto* trarre benefici economici da tutto questo passò per la testa di Slug Russell, ma ormai erano decine le copie in circolazione. La DEC fu deliziata nel riceverne una e gli ingegneri la usavano come un programma diagnostico finale per i PDP-1, prima di distribuirli sul mercato. Alla fine, senza pulire la memoria del computer, spegnevano la macchina.
I rivenditori della DEC lo sapevano, e spesso, quando le macchine venivano consegnate ai nuovi acquirenti, le accendevano, si accertavano che non uscisse fumo da dietro, e accedevano la locazione "VY" dove sapevano che risiedeva *Spacewar*. Se la macchina era stata ben imballata e installata, al centro dello schermo sarebbero apparsi la stella-sole e i missili a forma di sigaro e di tubo pronti per la battaglia cosmica. Un volo inaugurale per una macchina magica.

TMRC

Il Tech Model Railroad Club (in pratica un club di appassionati di trenini elettrici) è stato una delle "sorgenti" della cultura hacker. Lì, gli hacker del MIT costruirono il leggendario diorama tutt'ora esistente che conteneva circa 1200 relé e un orologio digitale che, in quell'epoca, quando ancora non esistevano i LED, era di per sé incredibile.

Hackers, gli eroi della rivoluzione elettronica sarà in libreria a maggio per i tipi della ShaKe Edizioni. Se non riuscite a trovarlo nella vostra libreria di fiducia potrete richiederlo direttamente all'editore al seguente numero di telefono: 02/58317306 oppure collegarvi al sito internet al seguente indirizzo: http://www4.iol.it/decoder.

Nota: l'estratto pubblicato in queste pagine è © Steven Levy, Shake Edizioni (note comprese).

http://www.oldgamesitalia.net/

RAID SOVIETICO

Torna la Digital Integration con una nuova simulazione di elicottero che si affianca all'eccellente *Apache Longbow*, uscito sei mesi fa e riconosciuto come vero e proprio miracolo tecnologico. Questa volta il giocatore impugna la cloche di un Hind, un micidiale elicottero d'attacco sovietico.

La Digital Integration è una software house inglese nata nel lontano 1982, rinomata in tutto il mondo per le sue simulazioni di volo che, soprattutto negli ultimi tempi, hanno raggiunto un livello di realismo impressionante, accompagnato da uno standard qualitativo altrettanto elevato. In genere la Digital Integration si è limitata a produrre un solo titolo ogni dodici mesi, ma a partire da quest'anno le cose sono destinate a cambiare: *Hind* sarà infatti seguito da *F16*, un nuovo simulatore di Falcon, entrambi precedentemente previsti per il 1995. Dal 96 in poi, quindi, grazie anche al maggior numero di persone che lavorano negli uffici della Digital Integration, la produzione salirà notevolmente, raggiungendo lo standard quantitativo di altre case, come ad esempio la Spectrum Holobyte, sua grande rivale.

La Digital Integration crede che con *Hind* si sia fatto un grosso passo avanti, essendo il titolo qualcosa in più di una simulazione estremamente completa, con le azioni del pilota che si intrecciano con quelle delle truppe terrestri. Il gioco, secondo le intenzioni dei programmatori, dovrebbe piacere non soltanto ai fanatici delle simulazioni, ma anche a tutti quelli che hanno meno familiarità con i titoli di questo genere.

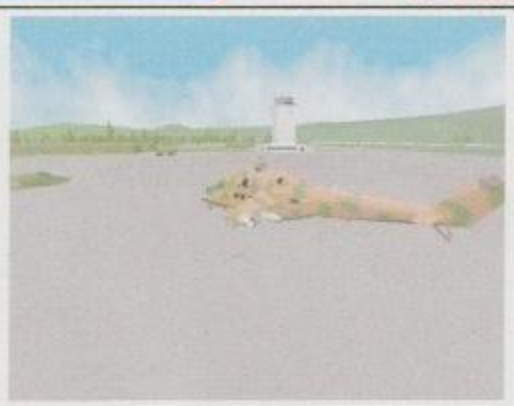
Un'affollata foto di gruppo scattata fuori dagli uffici della Digital Integration. Al centro, con la cravatta, David Marshall, presidente della software house.

Le missioni sono ambientate nel 1985, durante il periodo di occupazione russo dell'Afghanistan, e hanno come protagonista le tre fazioni in gioco, ovvero Corea, Afghanistan e Kazakistan. Il giocatore farà parte delle forze d'attacco russe e dovrà difendere i territori vicini dalla minaccia dei mujahideen, i partigiani afghani che

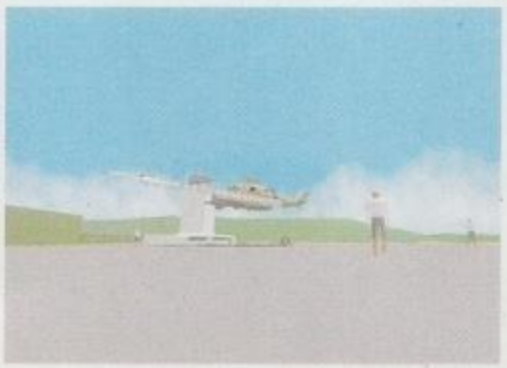
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

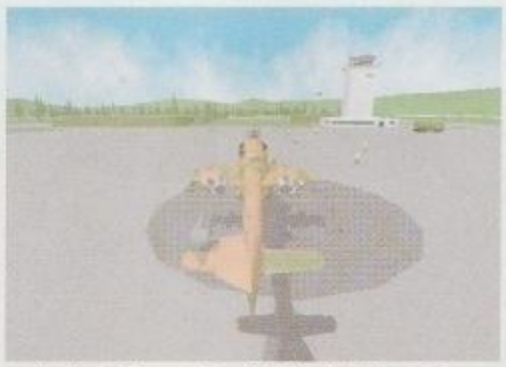
La grafica di *Hind* è molto simile a quella di *Apache Longbow*: lo scenario dettagliato e il cockpit ricreato con cura maniacale erano infatti alcuni degli ingredienti vincenti del precedente simulatore della DI.



Con *Hind* sarà possibile giocare in rete contro un amico che vola con *Apache Longbow*.



In questo simulatore le truppe aviotrasportate ricoprono un ruolo molto importante.



Racimolare informazioni ufficiali sull'Hind non è stato facile, ma la DI è solita trovare anche l'impossibile.

TRUPPE

I soldati che appariranno in *Hind* avranno un'estrema importanza ai fini del gioco. Alcune missioni, ad esempio, richiederanno di trasportare delle truppe in una certa locazione e di farle scendere direttamente nei "punti caldi"; ma non finirà qui: una volta portato a termine questo task, bisognerà volare in un'altra zona, completare un'altra missione e poi ritornare indietro a recuperare i soldati, che nel frattempo avranno seguito degli altri ordini. Sarà fondamentale arrivare al momento giusto, perché arrivando solo dieci minuti più tardi potreste trovare il drappello di uomini sotto attacco e magari decimato!

attaccano dal suolo e che hanno dalla loro parte un'elevata mobilità oltre che a una invidiabile possibilità di mimetizzazione. Ma non solo le postazioni SAM dei mujahideen costituiranno la minaccia principale da eliminare: in *Hind* ci saranno anche missioni ambientate in Corea e in altri territori "caldi".

Dando uno sguardo alle immagini di queste pagine noterete l'estrema somiglianza con quelle di *Apache Longbow*, e a questo proposito qualcuno potrebbe obiettare che non si sentiva il bisogno di *Hind*, ma è Rod Swift, designer della Digital Integration, a spiegarci il motivo che ha fatto nascere questo nuovo titolo: «una delle ragioni per cui è nato *Hind* è che volevamo creare un prodotto complementare ad *Apache* che permettesse di giocarci in rete. I russi hanno prodotto numerosi elicotteri d'attacco, l'Havox, l'Hokum e l'Hind. Non volevamo simulare l'equivalente sovietico dell'Apache, perché avrebbe offerto ben poco di nuovo ai videogiocatori. La possibilità dell'Hind di trasportare **truppe**, unita ai nuovi scenari e alle nuove missioni, renderà questo titolo estremamente diverso da *Apache Longbow*».

La Digital Integration è solita, nei suoi simulatori, inserire inverosimili quantità di dati reali, ottenuti da approfondite ricerche e documentazioni al limite della violazione del segreto militare. Questa volta, però, è stato più arduo che mai: raccogliere informazioni militari nell'est è molto più difficile che farlo negli Stati Uniti o in Europa per diversi motivi, tra cui soprattutto la minore quantità di dati sicuri pubblicati e la minore cooperazione offerta dai produttori di apparecchi bellici e dalle stesse forze militari. Ad ogni modo, anche questa volta - giurano i responsabili della Digital Integration - ogni cosa sarà riprodotta nella realtà e lascerà di stucco chiunque.

Il gioco finito dovrebbe vedere la luce entro maggio/giugno e inizialmente sarà disponibile unicamente in versione PC CD-ROM. Intanto, sono tutt'ora in lavorazione le conversioni di *Apache* per PlayStation e Macintosh, che dovrebbero essere ultimate entro uno o due mesi.

Derek Dela Fuente

LA SFIDA CORRE SUL FILO

A partire da *Apache Longbow*, tutti i simulatori di volo della Digital Integration saranno compatibili tra di loro, così che più giocatori si possano sfidare via modem utilizzando programmi diversi, con la possibilità di creare una "simulazione globale" in cui ogni partecipante può scegliere quale mezzo pilotare. In particolare, dopo la pubblicazione di *Hind*, si potrà sfidare un amico con *Apache*, simulando uno scontro est-ovest tra i due elicotteri portabandiera di Stati Uniti e Russia. Lo aveva annunciato Dave Marshall, Managing Director della Digital Integration, in un'intervista pubblicata sul numero 2 di ZETA, rispondendo alla nostra domanda su una possibile emulazione dell'iniziativa della Spectrum Holobyte, da sempre all'inseguimento di questo imponente progetto: «ovviamente intendiamo rendere tutti i nostri titoli successivi ad *Apache* compatibili tra di loro... Ad ogni modo, un domani sarà possibile collegare i nostri giochi e potranno esserci giocatori al comando di diversi mezzi all'interno dello stesso scenario.» Quel domani, quindi, è già arrivato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN GRIDO DALLA GERMANIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il semi-sconosciuto gruppo di sviluppo teutonico Neon sta lavorando a tre imponenti progetti che sono riusciti ad attirare l'attenzione del colosso Ocean. Vediamo più da vicino di che cosa si tratta.

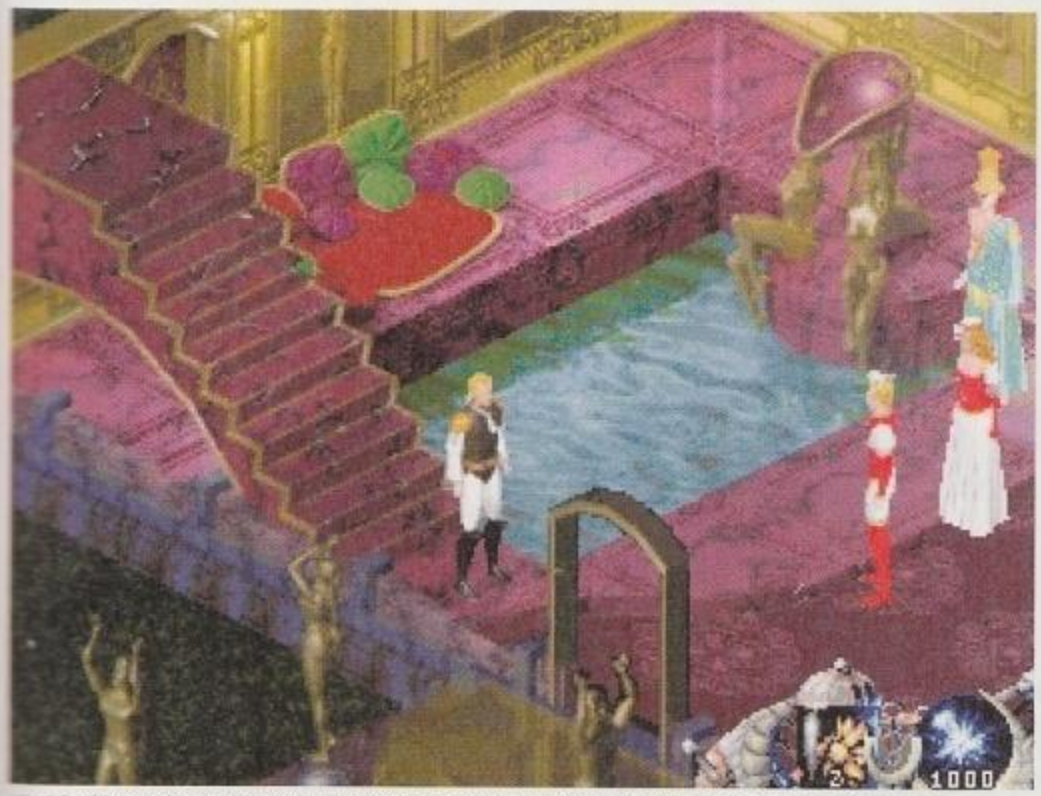
Una lunga incubazione di due anni e ancora qualche mese di lavorazione: la Neon sta lavorando da parecchio tempo ai suoi tre attuali progetti e ne è molto gelosa, tant'è che ha atteso così tanto tempo prima di mostrarli al pubblico. Può essere un scelta dettata anche dalla Ocean, e guardando le immagini di queste pagine possiamo capirne il perché: sebbene ancora indietro a livello tecnico e addirittura allo stato larvale per quanto riguarda le trame (a parte l'avventura, *Vanished Power*), i giochi sembrano già superare quella barriera che fa la differenza tra un videogioco come tanti altri e un successo.

Tunnel B1, *Viper* e *Vanished Power* sono il frutto di una lunga lavorazione e non hanno ancora una data d'uscita; saranno disponibili in versione PC CD-ROM e verranno convertiti per le console a 32 bit. I primi due erano inizialmente concepiti come due livelli di uno stesso gioco, abbozzato quando i **programmatori** dovevano dimostrare alla Ocean le potenzialità del loro engine 3D: in quel progetto si poteva pilotare un elicottero nei cieli di una metropoli del futuro, per poi passare al controllo di un'astronave in un labirinto di tunnel sotterranei.

Vanished Power è, dei tre progetti, quello più "tradizionalista": per certi versi ricorda *Crusader* e ha una giocabilità sospesa a metà tra il GdR e l'avventura grafica. Duelli a colpi di spada, sortilegi, creature magiche e ambientazioni fantastiche potrebbero far benissimo parte di un titolo bidimensionale, ma per qualche motivo la Neon ha deciso di optare per la visuale isometrica, come ci spiega Peter Thierolf, uno dei fondatori della società: «Volevamo creare degli enormi scenari in 3D, quindi ci siamo trovati davanti a tre possibilità: grafica tridimensionale in tempo reale, scenari isometrici e prospettiva dall'alto come in *Zelda*». Il protagonista è Drago, un eroico cavaliere che deve salvare Lyra, una principessa rapita da un perfido regnante delle Terre del Sud. Il cammino che lo condurrà all'oscuro castello del cattivo di turno sarà lungo e pieno di insidie, ma anche di personaggi amichevoli pronti ad aiutarlo. La trama non eccede certo in originalità (anzi...), ma i responsabili della Neon, senza voler sciupare troppo la sorpresa finale del gioco, hanno anticipato che al termine della vicenda, quella che appariva come la realtà acquisterà una nuova faccia, stravolgendo gli eventi. È quindi prematuro giudicare la trama, visto che solo giocando l'avventura in tutta la sua lunghezza (e, a giudicare dalle premesse, di cose da fare ce ne saranno parecchie) la si potrà apprezzare pienamente.

La giocabilità si avvicina molto allo stile da console di *Zelda* - vero e proprio must del genere - con avvenimenti in "tempo reale", dialoghi con la scelta tra risposte multiple, scontri con i nemici combattuti in maniera arcade come nei picchiaduro e numerosi puzzle di diversa natura, alcuni elementari che richiedono semplicemente di portare un oggetto da una locazione a un'altra e altre più "complesse" che richiedono l'interazione con personaggi non giocanti.

Il secondo titolo in lavorazione, *Tunnel B1*, utilizza un engine 3D scritto dai coder della Neon ed è una sorta di incrocio tra *Wipe Out* e *Descent*, dove prende a **prestito** dal primo la velocità e l'estetismo, e dal secondo la giocabilità e l'ambientazione. Gli scenari di gioco sono dei complessi labirinti sotterranei, che sfruttano al massimo il motore grafico - progettato per la gestione di ambienti chiusi, quasi claustrofobici - e che danno la



Vanished Power è un'avventura isometrica caratterizzata da una grafica molto curata, affiancata da un metodo di controllo semplice e intuitivo.

PROGRAMMATORI

Attualmente, le persone che lavorano alla Neon sono venti: il team è diviso in sottogruppi, uno per ogni progetto. Questo non vuol dire che seguono un rigido programma di lavoro, perché a seconda dello stadio a cui si trovano i progetti alcuni membri di un sottogruppo possono passare a un altro, soprattutto nelle fasi finali di programmazione, in cui bisogna far sì che tutto combaci alla perfezione.

PRESTITO

Gli stessi designer della Neon hanno confessato, quando abbiamo chiesto loro se si erano ispirati a qualche titolo in particolare quando decisero di produrre i tre giochi, che in effetti quando si scrive un gioco spesso si è "illuminati" da fattori esterni: «È impossibile negarlo. *Vanished Power* è ispirato ai grandi adventure giapponesi delle serie di *Final Fantasy* e *Zelda*, entrambi caratterizzati da un'ottima atmosfera e da una giocabilità invidiabile. Molto più difficile è trovare la fonte dell'ispirazione per gli altri due giochi: probabilmente sono stati gli arcade in prima persona alla *Doom* e alcuni giochi di corse che ci sono piaciuti particolarmente.»

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

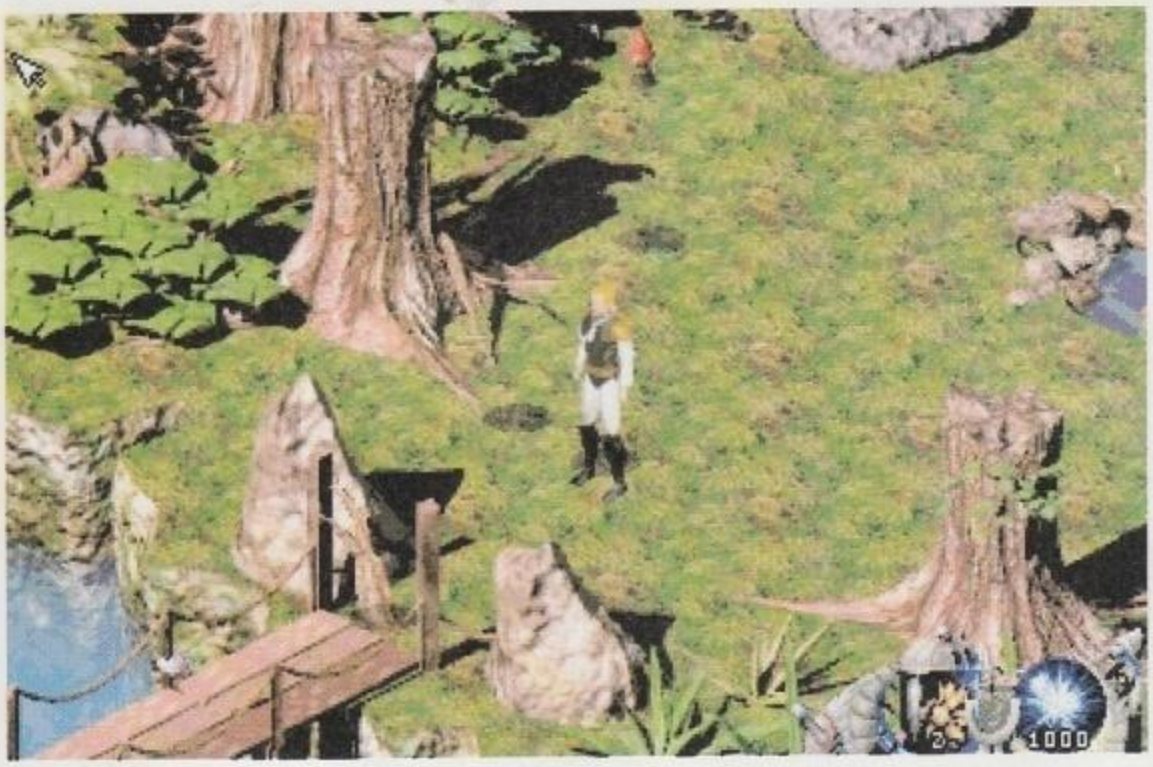
possibilità al team di organizzare diversi tipi di missioni: si va dal semplice attraversamento di uno stage all'eliminazione di tutti i nemici disseminati negli antri del labirinto entro un tempo limite, dalla ricerca di particolari installazioni da distruggere al compimento di una serie di missioni legate tra di loro.

Principalmente ambientato al chiuso, *Tunnel B1* comprende anche alcune sezioni all'aperto, anche se per rispettare i limiti dell'engine la Neon ha dovuto mantenere la struttura del labirinto, limitando di conseguenza la libertà di esplorazione. Se è vero che il motore grafico ha delle limitazione per quanto concerne la rappresentazione di spazi ampi, è altrettanto vero che riesce a gestire un numero impressionante di fonti di luce, con le quali i programmatori sono riusciti a produrre dei pregevoli effetti luce-ombra all'interno del gioco, che accentuano il look evocativo dello scenario. I grafici si sono inoltre divertiti a creare oggetti in trasparenza che, insieme alle impressionanti esplosioni, costituiscono un altro punto di forza dell'aspetto grafico.

Il motore 3D non è, come hanno detto proprio i coder della Neon, un miracolo di tecnologia software: per alleggerire la CPU dai calcoli mantenendo un aspetto convincente, l'ambiente è costituito da semplici poligoni flat (senza cioè Gouraud shading) ricoperti di texture disegnate a mano, e le figure sono state semplificate all'osso. Purtroppo non concede al giocatore una completa libertà di azione: permette infatti di procedere da un punto all'altro delle diramazioni dei livelli, seguendo un percorso retto oppure curvilineo - e questo è il "segreto" della sua velocità.

Basato sullo stesso engine, *Viper* è infine il titolo più "giovane", ancora molto lontano dal risultato finale. Nonostante questo, però, le immagini fanno già venire l'acquolina in bocca: è sbalorditivo come gli sviluppatori siano riusciti a superare le barriere del motore grafico nascondendo dietro l'oscurità della notte le costruzioni più lontane, mantenendo al tempo stesso un aspetto convincente e soprattutto accattivante.

Si tratta della trasposizione in 3D di un classico spara-



Viper è la trasposizione in tre dimensioni di un classico sparatutto, con esplosioni multicolori, bonus a volontà, armi sempre più devastanti e boss di fine livello.

NEON: COME E QUANDO

Fondata nel 1994 da sei programmatori provenienti dal mercato degli 8 e dei 16 bit, la Neon ha esordito con *Mr. Nutz*, un gioco di piattaforme per Amiga in stile *Sonic*, che i responsabili del gruppo andarono a proporre ai principali distributori all'ECTS Spring di due anni fa. Con non molte speranze parlarono con i grossi nomi del mercato, ma alla fine tutto andò bene, ancora meglio di quanto si aspettassero, e al termine dello show la delegazione della Neon tornò in Germania con la rosea prospettiva di pubblicare non uno ma ben quattro titoli. Peter Thierolf ci ha raccontato come andò l'incontro con Gary Bracy, allora direttore del reparto di sviluppo della Ocean: «La nostra intenzione era di vendere *Mr. Nutz* a una grossa compagnia; mentre discutevamo con Bracy della Ocean qualcuno menzionò il progetto *Tunnel*. Purtroppo le nostre idee non lo impressionarono abbastanza e ce ne tornammo in albergo. Da lì telefonammo in Germania e discutemmo con i nostri colleghi. Il giorno dopo ritornammo con nuove idee - quelle che diedero vita a *Tunnel B1*, *Vanished Power* e *Viper*. La Ocean diede il suo benestare quasi subito.»

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

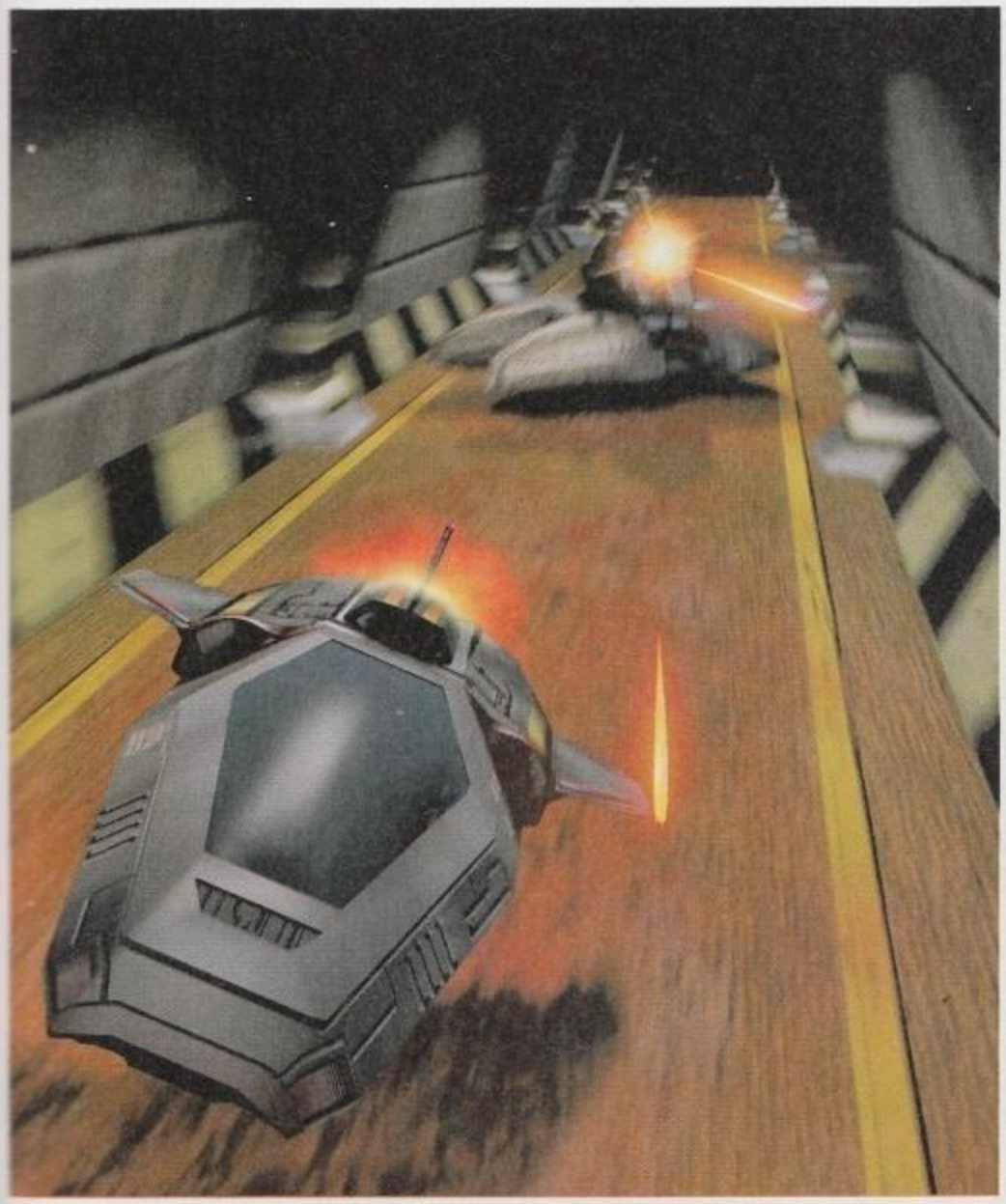
Come mostra questa foto, i labirinti di *Tunnel B1* sono molto suggestivi e ricchi di effetti luce-ombra che conferiscono al tutto un look molto particolare.

Per superare i limiti dell'engine 3D utilizzato in *Viper*, i programmatori della Neon hanno immerso nell'oscurità i palazzi in lontananza di questa città.

tutto bidimensionale, che ne mantiene giocabilità e frenesia d'azione, questa volta coadiuvato a una nuova profondità di gioco, garantita dalla terza dimensione. Il giocatore controlla un elicottero poligonale e, volando nei cieli di una città splendidamente illuminata di notte, in un canyon e in altre diverse e convincenti ambientazioni, deve distruggere gli agguerriti nemici che via via incontra, ricorrendo alle sue armi in dotazione che possono essere potenziate lungo il cammino.

I requisiti minimi richiesti per i giochi non sono - a parte quelli dell'avventura - da sottovalutare: per *Viper* e *Tunnel B1* è consigliato un Pentium di media potenza per quanto riguarda il gioco in bassa risoluzione e uno decisamente veloce per quello in alta risoluzione in 640x480; solo un 486 DX2 a 66 MHz con CD-ROM a doppia velocità, scheda grafica Vesa Local Bus e 8 MB di RAM è consigliato invece per godere appieno delle animazioni di *Vanished Power* (la configurazione minima richiede un 486/33 e scheda VGA). Interrogati sull'eventuale sviluppo di altri nuovi progetti successivamente a questi tre, i programmatori della Neon hanno sottolineato come, in futuro, vogliano colmare una lacuna non da poco presente nei titoli attualmente in via di sviluppo: «Non abbiamo ancora deciso niente di definitivo, ma stiamo discutendo al riguardo. Sicuramente produrremo giochi multiplayer, visto che purtroppo questo è uno degli aspetti che abbiamo lasciato da parte fino ad ora. Una volta terminati i lavori di *Viper, Vanished Power* e *Tunnel B1*, prenderemo delle decisioni». Intanto non ci resta che aspettare che questi primi tre progetti vengano completati, e sperare che la giocabilità sia altrettanto elevata quanto il loro standard grafico.

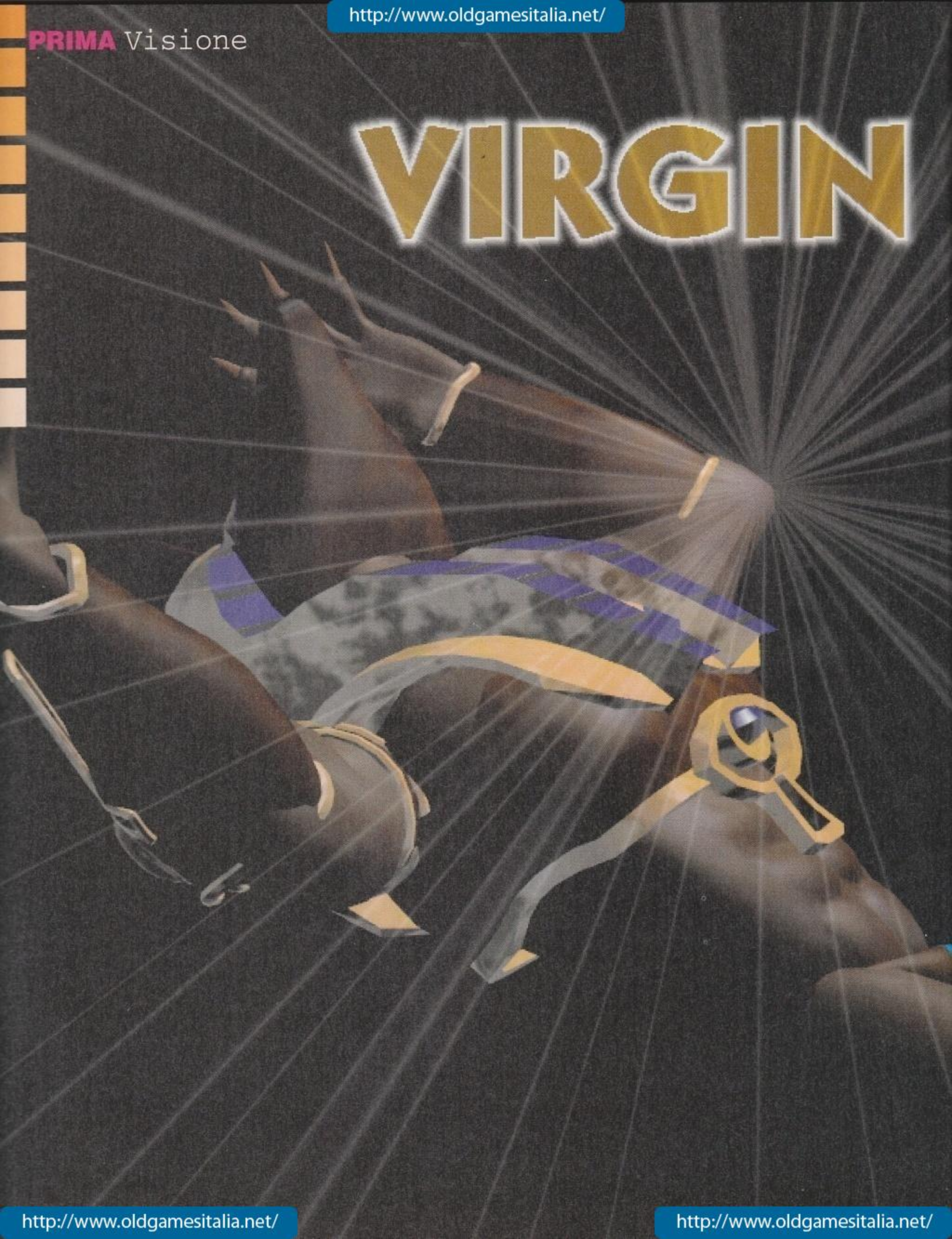
Paolo Verri



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRICOLORE

Dopo la Graffiti, un'altra casa software italiana tenta di raggiungere il mercato europeo sotto l'egida della Virgin. Si tratta della Light Shock di Prato, che sta ultimando quello che potrebbe essere il miglior picchiaduro per PC. E intanto, la Revolution prepara una nuova avventura, sempre sotto etichetta Virgin.

Se, negli ultimi tempi, la piattaforma dei PC compatibili ha dimostrato di essere in grado di potersi confrontare con dei picchiaduro tridimensionali, primo fra tutti *FX Fighter*, manca finora un titolo che riesca a soddisfare i patiti di giochi come *Killer Instinct*, fatta eccezione per i tre *Mortal Kombat*, che però non possiedono i fantastici effetti speciali del gioco della Rare. Dopo aver visto il demo di *Pray for Death* inviatoci dalla Light Shock, però, possiamo sentirci abbastanza sicuri di tranquillizzarvi, perché se i programmatori non commetteranno clamorosi passi falsi negli ultimi ritocchi (cosa alquanto improbabile a giudicare dalla qualità di questo demo), abbiamo di fronte a noi un vero capolavoro. Certo, la Virgin ha provato di essere quasi infallibile nella scelta dei partner da distribuire, come hanno dimostrato i titoli sviluppati da Westwood, Graffiti o Revolution, e anche questa volta il prestigioso simbolo bianco e rosso finirà molto probabilmente su un prodotto di sicuro suc-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli ottimi fondali animati di *Broken Sword* sono tutti in alta risoluzione.

Il PS4, ovvero il team di sviluppo dell'ambizioso e promettente progetto di *Pray for Death*.

In *Pray for Death* potrete ottenere punteggi altissimi con delle combo speciali.

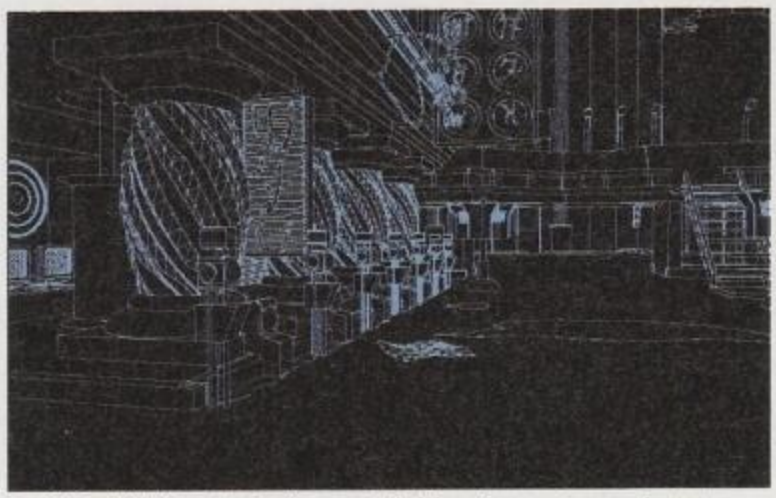
KILLER INSTINCT

Questo gioco, uscito qualche tempo fa per coin op e poi trasportato sul Super Nintendo e sul Game Boy (!), è ancora il punto di riferimento per i picchiaduro bidimensionali non solo per PC ma anche per le console della nuova generazione, come PlayStation e Saturn. Riuscire a emularne il successo sarebbe veramente un ottimo traguardo, ma noi non possiamo che sperare in bene per la Light Shock.

cesso. La trama di *Pray for Death* racconta della Morte che, secondo la Light Shock, per combattere la noia ha organizzato un torneo tra anime dannate, il cui vincitore potrà tornare in vita. I lottatori non sono certo dei semplici campioni di arti marziali o militari che devono vendicarsi di torti subiti: l'accesso al torneo è stato permesso a dei, guerrieri del passato, droidi, addirittura a un angelo rinnegato e a un demone inferiore. Niente male, no?

Il giocatore dovrà prendere il controllo di uno dei dieci combattenti inizialmente disponibili (più, come nella migliore delle tradizioni dei picchiaduro degli ultimi tempi, alcuni nascosti che aumenteranno notevolmente la longevità del gioco) e riuscire nell'arduo compito di massacrare gli altri contendenti, ai quali spetterà un destino ancora più terrificante della morte stessa. Oltre alla possibilità di giocare un singolo scontro e il torneo completo, potrete organizzare voi stessi dei tornei, insieme ad altri amici, fino a un massimo di 16 partecipanti.

Una volta scelto il vostro alter ego tra il droide Painbringer, lo stesso Cthulhu (proprio quello di Lovecraft - speriamo di non impazzire, vedendolo!), il demone Murgan, l'ex rockstar Pantera, il dio della morte egizio Anubi e il guerriero vichingo Wolfrich, arriverete direttamente all'arena di combattimento: a questo punto, la Light Shock riesce a mantenere una promessa che in un primo momento potrebbe sembrare ridicola. Anche su un 486 di fascia medio-alta, i fondali tridimensionali in prospettiva si muovono fluidamente (a 25 fotogrammi al secondo, come specificano i programmatori di Prato), creando l'illusione

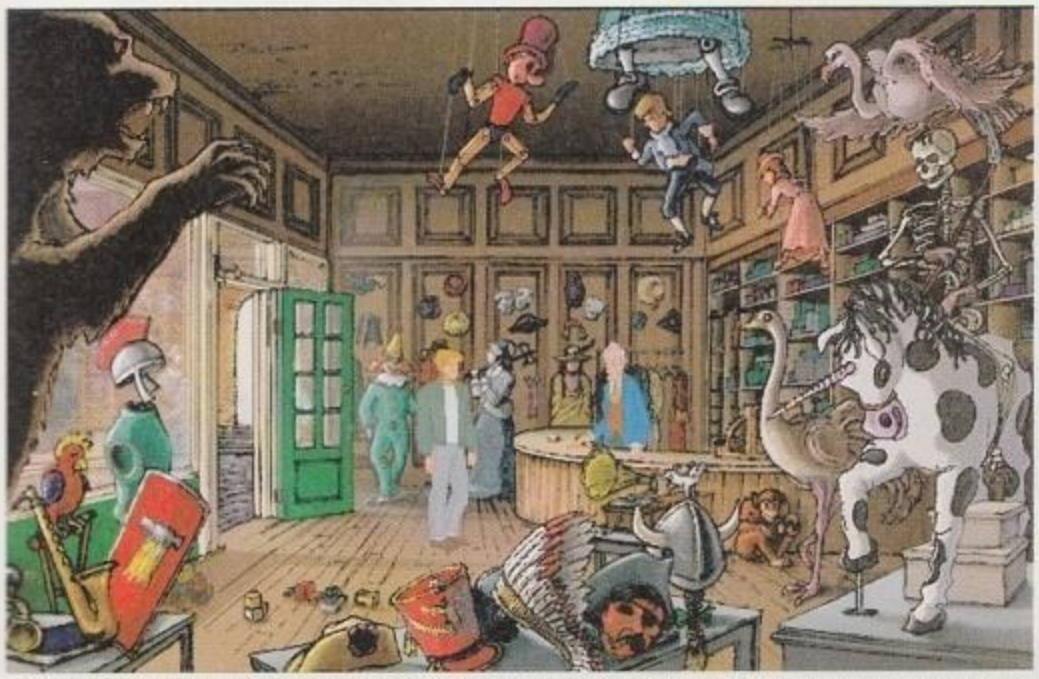


Tutti i fondali di *Pray for Death* sono stati elaborati - pensate un po' - su un Amiga ultra-equipaggiato.

Dopo averli elaborati in wireframe (come potete vedere nella foto a sinistra), i vari sfondi sono stati renderizzati in altissima risoluzione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il nostro eroe di *Broken Sword* sta tentando di scoprire delle informazioni sull'attentatore. Per fortuna, i designer della Revolution hanno optato per un'interfaccia grafica in alta risoluzione.

Notate che il rilfesso del fondo ricoperto d'acqua di questa incredibile arena.

di profondità proprio come in **Killer Instinct**. I dodici background del gioco sono davvero spettacolari: infatti sono arricchiti da particolari molto interessanti, in modo particolare quello ambientato nella chiesa sconsacrata. In uno stage, i combattenti si affrontano in uno scenario il cui pavimento è ricoperto d'acqua: non mancano affascinanti effetti di riflessione sulla superficie calcolati in tempo reale e, ogni volta che i lottatori si muovono o cadono per terra, è possibile notare sgocciolii e spruzzi d'acqua. Ma le chicche grafiche non finiscono qui: il gioco è infatti ricco di piccoli gioielli di programmazione come effetti di trasparenza e lucentezza, zoom e traballamento dello schermo oppure collisioni differenziate che, a seconda del lottatore che subisce l'attacco, fanno sprizzare dal corpo colpito getti di sangue, scintille e via dicendo.

I combattenti si muovono davvero bene: sono stati impiegati ben 400 fotogrammi di animazione per ognuno di loro, e bisogna ammettere che il risultato finale è sorprendente, al di là di qualsiasi aspettativa. Ogni guerriero ha a disposizione almeno 18 attacchi diversi, tra pugni e calci volanti, due prese diverse, uno stomper (da utilizzare quando l'avversario è a terra) e quattro o cinque mosse speciali. Inoltre è possibile ricevere dei bonus per combo particolari (alcune arrivano sino a 40 mosse in fila!) e potrete terminare il combattimento con due mosse finali (delle specie di fatality).

Secondo quanto affermato dai ragazzi della **Light Shock**, nella versione finale di *Pray for Death* vedremo 30 MB di grafica per i fondali, 20 MB per i personaggi definitivi e 100 MB per le sequenze renderizzate. Sul CD saranno incluse 12 tracce audio, una per ogni stage. Le modalità di gioco saranno numerose, e

LIGHT SHOCK

Del team di sviluppo di *Pray for Death* fanno parte Matteo Tesser, Marco Genovesi, Francesco Iorio, Emanuele Scichilone (responsabile della trama - un compito non indifferente per un picchiaduro!), Massimiliano Calamai e Marco Biondi (l'artista degli sfondi 3D). Gli sviluppatori software sono invece Mauro Capretta, Carlo Gioventù, Sebastiano del Gobbo e Valentino Eugeni. In totale, la Light Shock conta più di 30 persone.

Il "making of" di *Pray for Death*: i fondali vengono colorati e renderizzati con il programma Lightwave per Amiga.

Ovviamente in *Pray for Death* non manca una presentazione di ottimo livello, che al momento è ancora allo stato larvale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

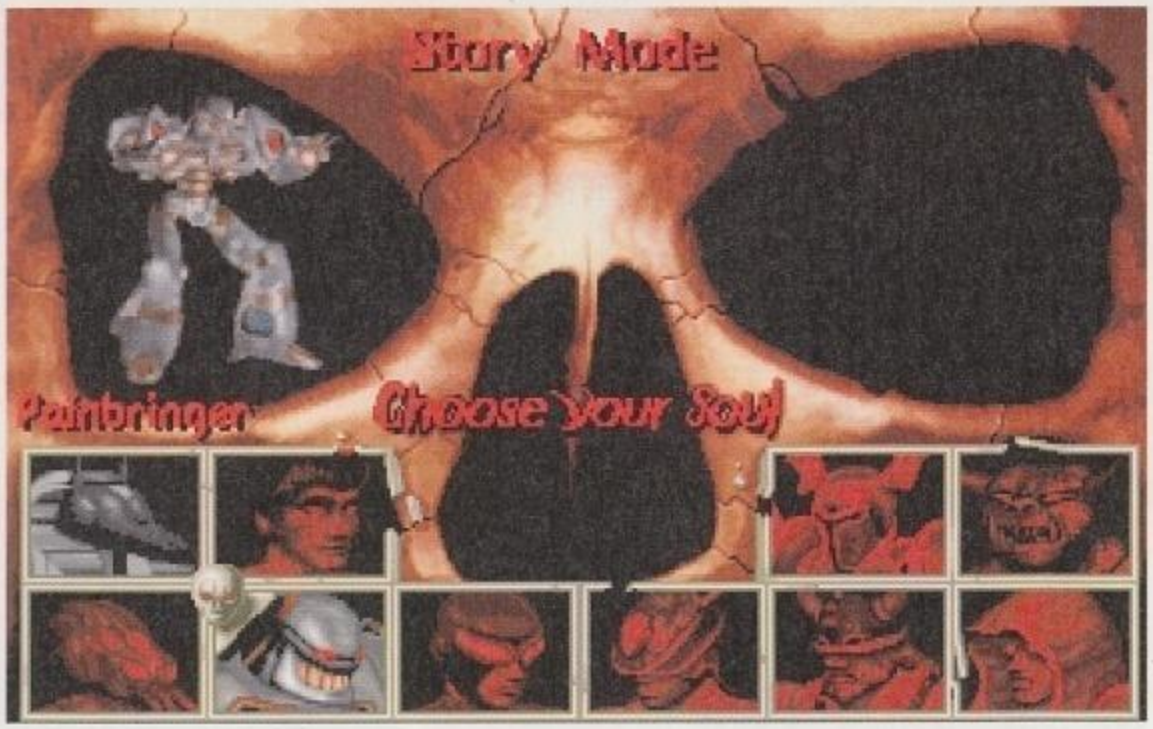
http://www.oldgamesitalia.net/

BENEATH A STEEL SKY

Se vi piacciono le avventure, non potete perdervi questo titolo della Revolution Software: la grafica, sebbene ormai un po' superata, non ha niente da invidiare alle avventure del periodo in cui uscì, ma la trama resta divertente e accattivante a due anni di distanza dalla sua pubblicazione.

Gli enigmi della nuova avventura della Revolution sono decisamente divertenti e complessi: non lo terminerete certo in qualche ora...

Le locazioni di *Broken Sword* sono molto colorate: pensate che sono state completamente disegnate a mano!



THE DIG

Rispetto all'ultima avventura della LucasArts, *Broken Sword* è in alta risoluzione e, secondo la Revolution, dovrebbe essere molto più lunga e difficile. In effetti, gli enigmi che abbiamo potuto affrontare non erano per niente semplici né scontati, quindi sembra che le affermazioni della casa possano avere un sicuro riscontro.

daranno la possibilità di apprezzare il titolo in ogni suo aspetto: story mode, diversi team mode, death mode, vs mode, tournament, double death e final league assicureranno una longevità esemplare e dimostreranno che *Pray for Death* non ha proprio nulla da invidiare agli altri titoli del genere, anzi. Insomma, ai patiti del joypad non resta che aspettare ancora qualche mese per vedere realizzati i loro sogni.

D'altra parte, la Virgin sta riservandoci anche un'altra succosa novità: *Broken Sword*, la nuova avventura a cartone animato della Revolution, la software house che qualche anno fa ci ha regalato lo splendido **Beneath a Steel Sky**. La nuova avventura, invece che in un futuro alla Ridley Scott, è ambientato nella Parigi dei giorni nostri: impersoneremo questa volta un turista americano che capita in un bistrot: il nostro eroe farà in tempo a innamorarsi della bella cameriera e ad assistere al furto di un documento storico risalente al medioevo per mano di un terrorista travestito da clown.

L'avventura inizia con la semplice ricerca e inseguimento del terrorista travestito da clown, ma porterà il nostro alter ego in giro per il mondo al fianco di un'affascinante giornalista (poteva mancare?).

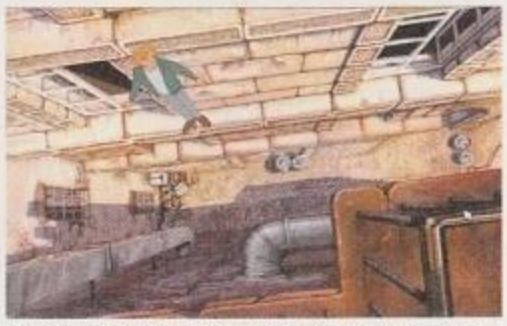
Quello che all'inizio doveva essere una semplice caccia all'uomo, si trasformerà presto in una ricerca di ben più ampio respiro che porterà il nostro eroe sulle tracce del tesoro scomparso dei Templari in diverse locazioni sparse per il mondo intero. Anche se la trama potrebbe ricordare *Time Gate*, lo stile dell'avventura ricorda in modo sorprendete la grafica fumettosa di **The Dig** della LucasArts: in particolare, il personaggio principale è animato molto realisticamente, soprattutto nelle espressioni del viso nei primi piani, che ricordano molto da vicini i laserdisc dell'ex-disneyano Don Bluth.

Le locazioni sono molto colorate e convincenti, oltre a essere completamente disegnate a mano. Il risultato finale è sicuramente ottimo, almeno quanto l'ultima avventura della LucasArts. Per quanto riguarda l'interazione, basta dire che forse è l'aspetto più curato dalla Revolution (vi ricordate il "Living Theatre" di *Beneath a Steel Sky* e *Lure of the Temptress*?) e nella versione finale dovrebbe permettere al giocatore un'ampia gamma di azioni. *Broken Sword* dovrebbe uscire entro il prossimo autunno, probabilmente addirittura per settembre. Non ci resta quindi che aspettare che passi l'estate, per poterci gustare questa nuova eclatante avventura della Revolution.

Paolo Paglianti

VIRGIN E ARCHER MACLEAN: ACCORDI AD ALTO LIVELLO

La Virgin ha recentemente firmato un accordo con Archer MacLean, il creatore della serie di simulatori di biliardo *Snooker*. I nuovi giochi, il primo dei quali dovrebbe uscire all'inizio del 97, saranno sviluppati per Windows 95 (il che non si è ancora capito se è un vantaggio o uno svantaggio). Il presidente delle Virgin europea, Tim Chaney, ha affermato che senza dubbio Archer MacLean, un "guru" dell'informatica da intrattenimento la cui prima esperienza risale a *Dropzone*, si rivelerà senza dubbio un acquisto essenziale per la Virgin Interactive.



Nonostante sia un'avventura bidimensionale, *Broken Sword* offre inquadrature spettacolari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCOFOLLIA®

Via Parma, 5/5a(Via Nazionale) Tel.4746415 ROMA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NeW StagE

Se ti interessa un comput
ad un prezzo pazzesco
a Torino c'è
START COMPUTE
via Fidia 21/b
tel 011/7792403
fax 011/7725082
es. PC 486 DX4-100
4MB HD 540
SVGA PCIi 1MB
779.000 + IVA
stessa configurazione
con Pentium 75 e
8MB
1279.000 + IVA

Dungeon Keeper

Normality Inc

OFFERTISSIMA
L. 279.000
Volante + cambio + pedali

OFFERTISSIMA
L. 579.000
LA PIÙ ECCESSIVA SCHEDA GRAFICA
DIAMOND EDGE 3D
SOSTITUISCE LA TUA SCHEDA GRAFICA
TI PERMETTE DI VEDERE I FILM MPEG
STUPENDE CONVERSIONI SIA DALLA SEGA
CHE DA ALTRE SOFTWARE HOUSE

Heart of Darkness

Formula 1 Grand Prix 2

Chronicles of the Sword

Duke Nukem 3D

Descent 2

Silent Thunder

spedizioni in contrassegno
in 24h

011/4368613

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi.
Siamo coscienti che oggigiorno i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi.
Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.
ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

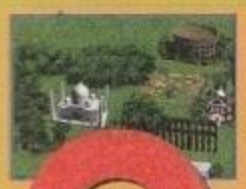
1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene

SPECIFICHE GENERALI
Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore minimo richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, configurazioni consigliate e richieste, memoria di base ed eventuali gestori di memoria superiore necessari: sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.



9

+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito•Utilizzi innovativi delle tecnologie a disposizione•Programmazione di alto livello•Trama articolata•Grafica dell'altro mondo•Atmosfera evocativa•Musiche degne di un'orchestra sinfonica

– Volete sapere cos'è che non va in questo gioco?•Scrolling scattoso•Frame rate degno di un C64•Assenza pressoché totale di interattività•Grafica semplicistica•Effetti sonori inesistenti•Trama poco avvincente

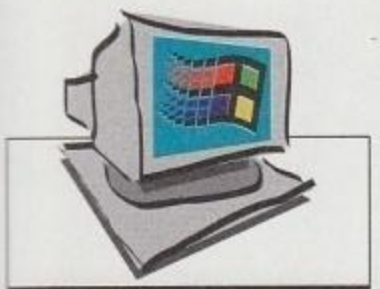
GIOCHI RECENSITI

3D ATLAS	ELECTRONIC ARTS	99
AVIATION ADVENTURE	KNOWLEDGE ADVENTURE	102
BAD MOJO	ACCLAIM	78
BIG RED RACING	DOMARK	72
CIVILIZATION II	MICROPROSE	50
COVERT OPERATION	VIRGIN	85
D	ACCLAIM	82
DARKSEED II	CYBERDREAMS	90
DESCENT II	INTERPLAY	61
EARTHSIEGE II	SIERRA	56
ICEBREAKER	20TH CENTURY	95
PINBALL WARRIORS	MONDADORI	76
REBEL ASSAULT II	LUCASARTS	93
RISE OF THE ROBOTS II	ACCLAIM	80
SCUDETTO	DOMARK	70
SILENT THUNDER	SIERRA	74
TERRANOVA	LOOKING GLASS	65
TOTAL DISTORTION	MINDSCAPE	88
TRACK ATTACK	MICROPROSE	68
VIRTUAL CORPORATION	MICROFORUM	87
WORLD ATLAS	MINDSCAPE	99
X-WING	LUCASARTS	97
ZOOP	VIACOM	92

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIVILIZATION II



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **STRATEGIA**
Software House: **MICROPOSE**
Sviluppatore: **SID MEIER**

Due parole per chi non conosce Civilization: *anni fa è venuto alla luce un incredibile gioco di strategia che copriva un lasso di tempo immenso, dagli albori della civiltà sino ai giorni nostri. Il giocatore, nei panni dell'immortale condottiero di un popolo, aveva la possibilità di guidare i propri sudditi attraverso guerre, carestie, scoperte, tradimenti e alleanze, fino a conquistare lo spazio vitale...*

Non crediamo esista giocatore amante della strategia che non conosca l'intramontabile capolavoro di Sid Meier. È quindi ovvio che siamo entrati in fibrillazione quando è arrivata la confezione dell'attesissimo *Civilization* 2. Bastano pochi minuti per installare il gioco (tuttavia non esiste l'opzione di disinstallazione automatica), e possiamo iniziare quasi subito a esplorare il seguito di questo mitico titolo.

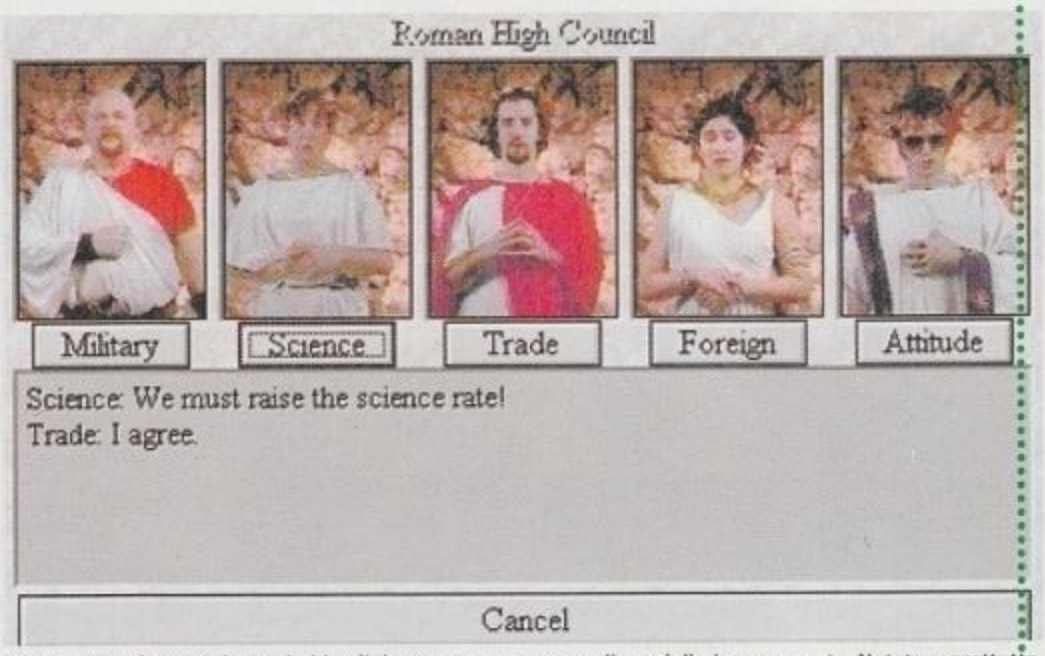
Il menu principale comprende più o meno le stesse voci del primo *Civilization*, ma ora sono presenti anche "Premade Worlds" al posto di "Earth" e dei nuovi, intriganti scenari.

Per iniziare, diamo un'occhiata a uno dei mondi già pronti, ovvero la Grecia. Subito ci viene chiesto se vogliamo partire con le popolazioni disposte casualmente e il livello di difficoltà. Anche qui ci aspetta una novità: ovvero un nuovo livello che metterà a dura prova anche i giocatori più esperti.

Successivamente, dovremo scegliere il numero di civiltà da inserire nella partita e il livello di attività dei barbari. Inoltre, possiamo scegliere di utilizzare delle regole standard oppure di personalizzarle liberamente. Tra le altre opzioni (sono decisamente numerose), possiamo scegliere se giocare su un mondo piatto, se far riapparire le civiltà distrutte dai "concorrenti" e il sesso del giocatore.

Finalmente arriviamo alla scelta forse più importante, ovvero quella della civiltà da guidare verso la luce della conoscenza. Oltre alle civiltà già conosciute, come quella romana, greca, egiziana, ne troviamo altre del tutto originali, come i Celti o i Sioux. Inoltre, potremo scegliere di crearne una completamente ex novo.

Dopo qualche secondo (e l'indimenticabile scritta "Building World"), inizia finalmente il gioco, elencando per prima cosa le conoscenze scientifiche di base della nostra tribù e fornendoci il controllo della prima unità di coloni con cui dovremo fondare subito una colonia (dato che il territorio in cui ci troviamo è abbastanza favorevole). Dopodiché dovremo iniziare subito a costruire una nuova unità di settler per proseguire nel-



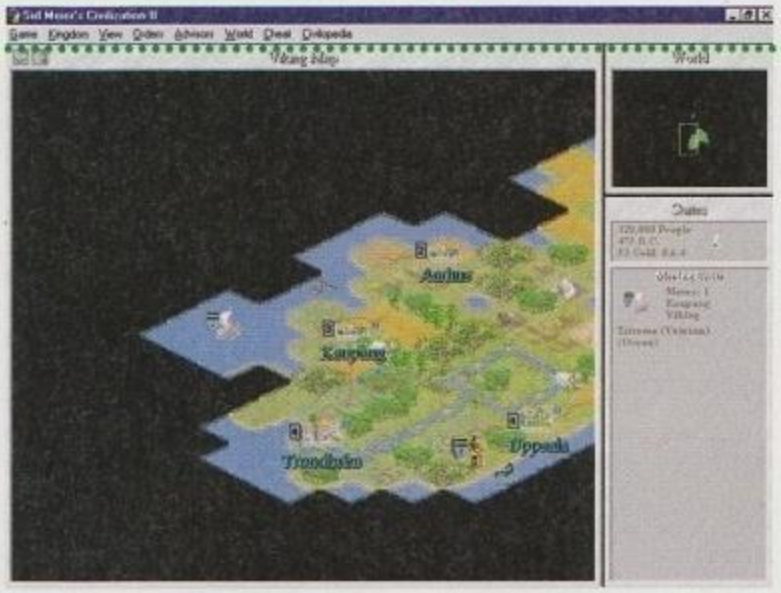
Non so se qualcuno se la sentirebbe di dare retta a un gruppo di consiglieri come questo. Notate soprattutto il clone di Elvis sulla destra...

Ecco come si presenta il fronte occidentale, nel giugno 1940. La Linea Maginot avrà vita breve, contro i carri armati tedeschi.

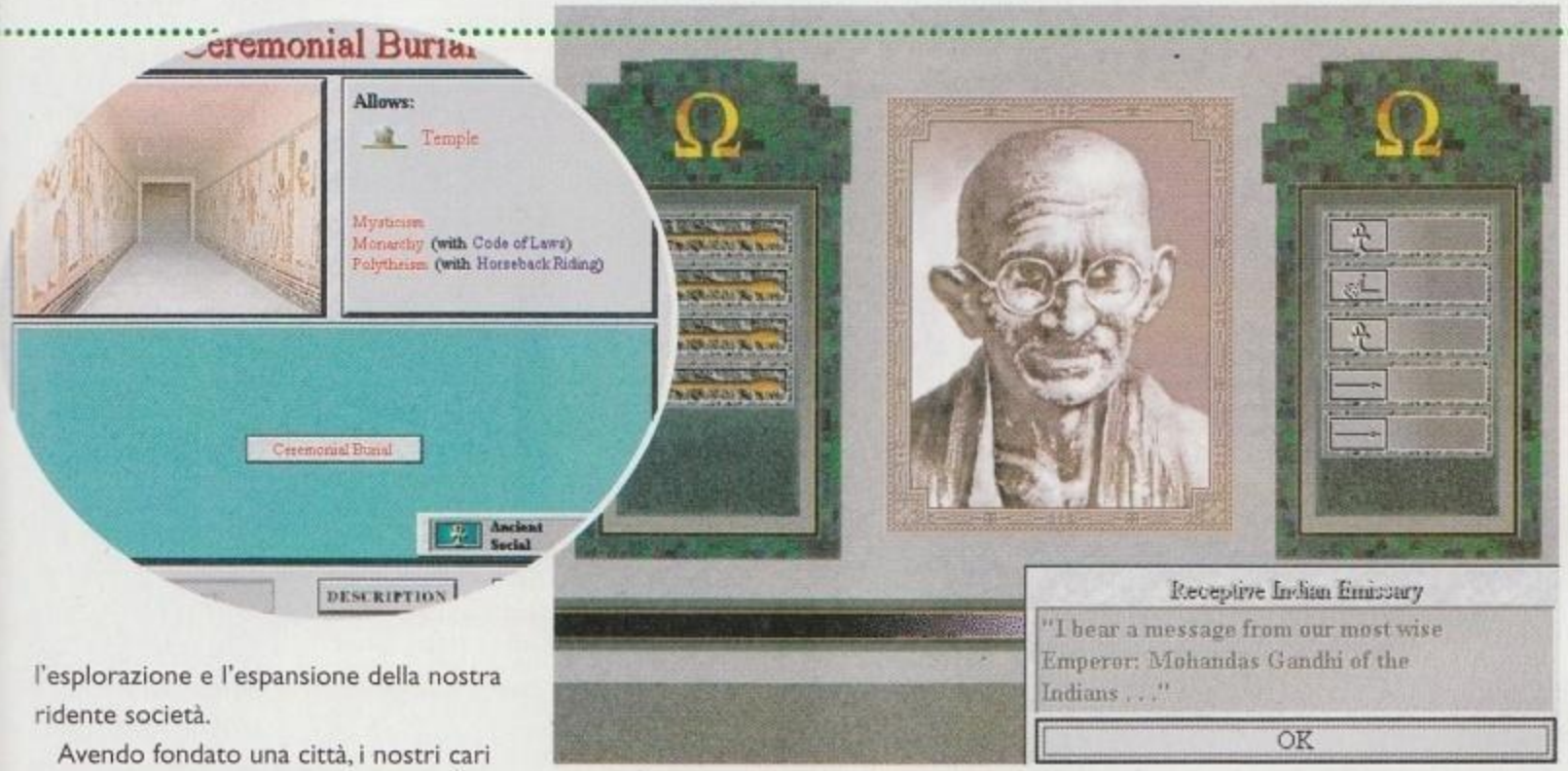
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come si presenta la schermata gestione delle città. Tutti gli aspetti della vita cittadina sono gestibili efficacemente, con pochi clic del mouse.



Una vista panoramica di Roma nel suo splendore. Se siete appassionati di storia non potete rimanere insensibili davanti alla possibilità di rivivere quel periodo...



PHALANX

In *Civilization II* troverete una quantità incredibile di unità militari, per ogni periodo storico. Rispetto al primo sono state fatte aggiunte su aggiunte, che rendono forse più difficile ideare strategie adeguate per utilizzare al meglio le varie opportunità offerte dalle nuove truppe, ma che aggiungono molto allo spessore del gioco.

l'esplorazione e l'espansione della nostra ridente società.

Avendo fondato una città, i nostri cari sudditi possono mettersi a ricercare nuove conoscenze, e quindi ci viene presentata una lista dalla quale scegliere quale ricerca debba essere perseguita dagli scienziati. Grazie a una nuova opzione, denominata "Goal", è possibile scoprire quali conoscenze sono necessarie per giungere a un determinato obiettivo. Se, ad esempio, volessimo scegliere la via più conveniente per giungere alla scoperta della Letteratura (Literacy), ci verrebbe suggerito di iniziare a ricercare l'Alfabeto.

Dopo un migliaio di anni, che trascorre abbastanza placidamente, incontriamo una minacciosa figura con vessillo giallo, che si presenta a una nostra città come emissario della Imperatrice Isabella degli Spagnoli. Il primo tentativo è, ovviamente, quello di blandirlo, donandogli senza tante proteste una delle scienze già in nostro possesso, ma il personaggio non si accontenta, e pretende ulteriori affermazioni di amicizia eccetera, che in questo caso consisterebbero nel dare loro un'altra delle conoscenze così faticosamente raggiunte. A questo punto, però, il sangue caliente della nostra civiltà si ribella all'arroganza degli spagnoli, e ci rifiutiamo di acconsentire alle loro esorbitanti richieste. Il risultato è che Isabella di Spagna ci dichiara guerra senza mezzi termini e ci accorgiamo solo in questo momento che non è molto difficile conquistare una città priva di truppe.

Per fortuna, la Microprose ha pensato a noi, e ci balza agli occhi una nuova opzione, "Cheat". Con mossa lesta clicchiamo su "Toggle Cheat Mode" e una deludente finestrella risponde alla nostra decisione, informandoci del fatto che il punteggio nel gioco verrà modificato in peggio.

Tuttavia, attivando queste gabole, ci si presentano delle nuove opportunità. Iniziamo costruendo qualche unità tanto per rompere le uova nel paniere agli odiosi iberici. Il delirio di onnipotenza che si sperimenta utilizzando queste gabole ci fa prendere un po' la mano, e iniziamo a creare dal nulla una ventina fra pionieri e unità di difesa (**Phalanx**, per la cronaca). Si presenta immediatamente un problema non indifferente: la nostra città non è assolutamente in grado di dare supporto a così tante unità. Una voce del

E PER GLI SMANETTONI...

Una delle particolarità di *Civilization II* è il suo notevole grado di personalizzazione. Nella directory del gioco troverete un certo numero di file dall'estensione .TXT. Uno di questi (RULES.TXT) contiene, in formato ASCII, le definizioni di molti aspetti del gioco, a partire dalle leggi che governano lo sviluppo delle popolazioni, fino ad arrivare alle unità e alle conoscenze scientifiche raggiungibili. Purtroppo i file hanno dei commenti poco completi, perciò le modifiche richiedono un bel po' di "lavoro", prima di essere funzionali. Suggeriamo comunque a chiunque brami il controllo totale sul gioco di provare a cambiare qualche numerino (dopo aver fatto una copia del file, naturalmente). Se riuscite a modificare in modo coerente questi file, potrebbe venire anche a voi un'idea: trasformare *Civilization II* nel suo seguito, modificando Civilization Advances, City Improvements e Units in modo tale da giocare su Alpha Centauri, con i coloni appena arrivati dalla Terra...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

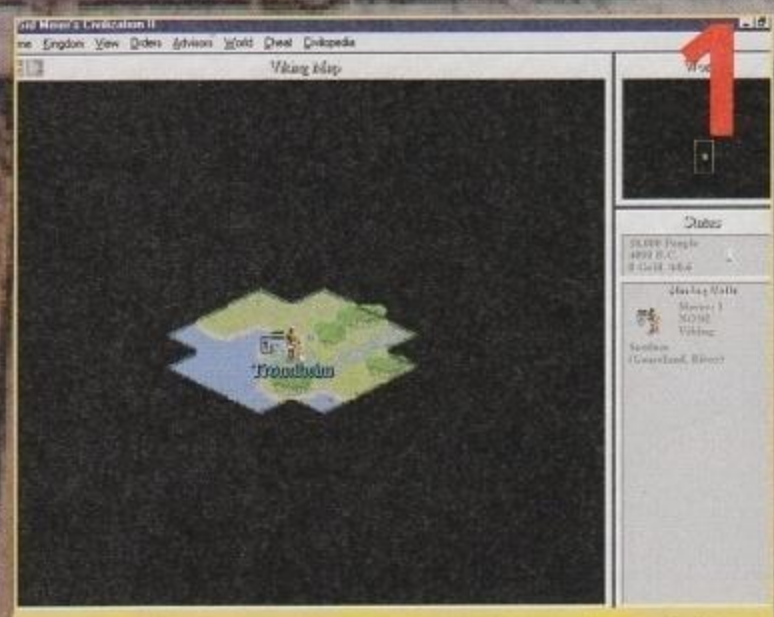
http://www.oldgamesitalia.net/

CIVILIZATION II

Come il predecessore, Civilization II non è sicuramente uno dei giochi più semplici usciti per PC. Per vostra fortuna, ZETA vi aiuta a compiere i primi passi in questo nuovo mondo creato dal genio di Sid Meier. Seguite attentamente questi consigli e riuscirete a creare dal nulla una civiltà dalle solide basi economomiche e militari.

I PRIMI PASSI NEL NUOVO MONDO

Cercate di fondare subito la vostra capitale, senza perdere tempo in esplorazioni, purchè il territorio sul quale vi trovate non sia totalmente inutilizzabile (una catena rocciosa, ad esempio). Infatti i turni che usereste per esplorare sono più proficui se impegnati a costruire nuove unità e a ricercare nuove conoscenze. Appena fondata la capitale, mettetevi subito a produrre dei Settler. Attenzione: siccome quando una città produce Settler la sua popolazione decresce di uno, evitate di lasciare che vengano prodotti prima che la capitale abbia raggiunto almeno popolazione due, altrilmenti vi ritrovereste senza capitale. Dopo aver costruito i Settler, iniziate a produrre una truppa di difesa (Phalanx, se potete, altrimenti Warrior), e mandate i Settler a fondare un'altra città. Portata a termine la costruzione dell'unità difensiva, rimettetevi a costruire Settler, per almeno un paio di volte, e ogni volta mandateli a espandere il vostro territorio. L'ultimo Settler, invece, utilizzatelo per irrigare e costruire strade intorno alla capitale, mentre all'interno potrete iniziare a preoccuparvi di produrre City Improvement o le Meraviglie (mi raccomando le Piramidi...).
Ripetendo lo stesso procedimento per tutte le vostre colonie, in capo a una manciata di turni dovreste essere già in possesso di almeno una ventina di città, e potrete rallentare un po' la spinta espansionistica, iniziando con il produrre unità difensive prima dei Settler nelle città appena fondate, e limitando il numero di "città figlie" a una o due, contro le tre o quattro che dovreste mantenere nel primo periodo. A questo punto, iniziate a costruire anche qualche Caravan (immagino che siate riusciti a scoprire Trade prima dell'Anno Zero), che manderete a stabilire rotte commerciali con le altre civiltà, se possibile, oppure tra le vostre città.
Per quanto riguarda la ricerca scientifica, suggeriamo di seguire il lato "Civilized" delle conoscenze, piuttosto che il lato militarista. In questo modo, potrete effettuare alcune scoperte cruciali in anticipo rispetto agli altri popoli, che vi permetterranno di acquisire la superiorità militare in seguito, quando i contatti saranno più frequenti (e più nervosi, solitamente). Ovviamente, all'interno di questa linea, vi è un vastissimo margine di modifiche, le quali difficilmente fanno sentire il loro peso, dato che è raro il caso in cui scoprire qualcosa una decina di turni in ritardo porti un danno grave. Forse solo nei primi turni, quando tutte le civiltà stanno ricercando le primissime conoscenze, e l'essere in grado di iniziare la costruzione di unità militari avanzate o di Wonder anche pochi turni prima può rappresentare la differenza fra la vittoria e la sconfitta.



L'inizio di una partita: abbiamo appena fondato la nostra prima città, e il provvidenziale secondo gruppo di Settler scruta l'oceano. È fondamentale, soprattutto ai livelli più alti, cercare di stabilirsi immediatamente, sempre che il terreno non sia terribilmente svantaggioso. Normalmente, la posizione migliore per fondare la propria capitale è una come questa: vicino a un fiume (che avvantaggia il commercio), e senza terreni di difficile coltivazione nelle vicinanze.

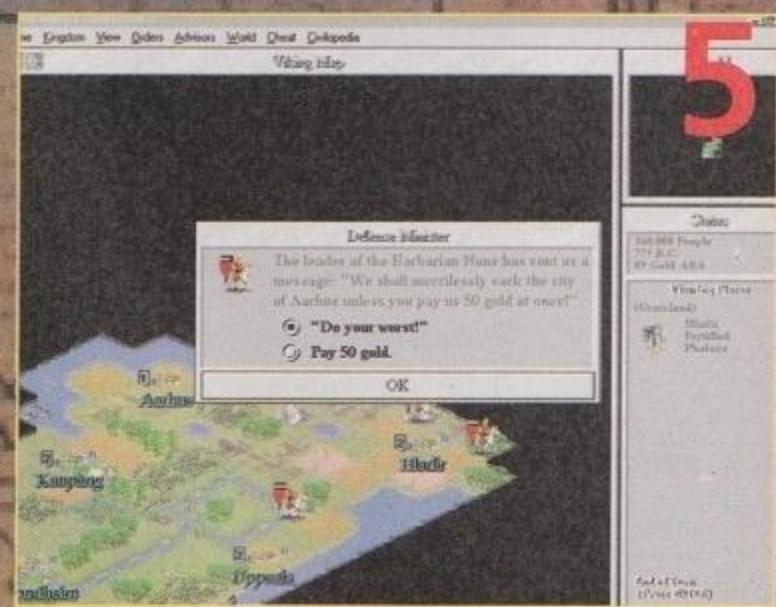
Dopo qualche turno, finalmente riusciamo a ottenere la prima scoperta. Grazie a Masonry, le nostre città potranno costruire delle difese contro gli aggressori (i City Walls) e una delle prime Meraviglie del Mondo (le Piramidi). Inoltre, solo attraverso lo studio di Masonry i nostri scienziati potranno successivamente intraprendere ricerche fondamentali come Mathematics e Construction.

È passato qualche tempo, e siamo riusciti a fondare la seconda città. In questo caso abbiamo potuto prendercela comoda (per modo di dire), e abbiamo cercato un posto con buone risorse prima di stabilirci. Anche in questa città, come è successo per la prima e come succederà per un buon numero delle prossime, è suggeribile partire costruendo immediatamente dei nuovi Settler, in modo da continuare la nostra espansione prima che le altre civiltà si accorgano di noi... Fate anche attenzione, se possibile, a mantenere la vostra capitale al centro dell'impero. In tale modo sarà più protetta da eventuali invasioni, e la corruzione (che dipende dalla distanza dalla capitale) si manterrà al minimo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

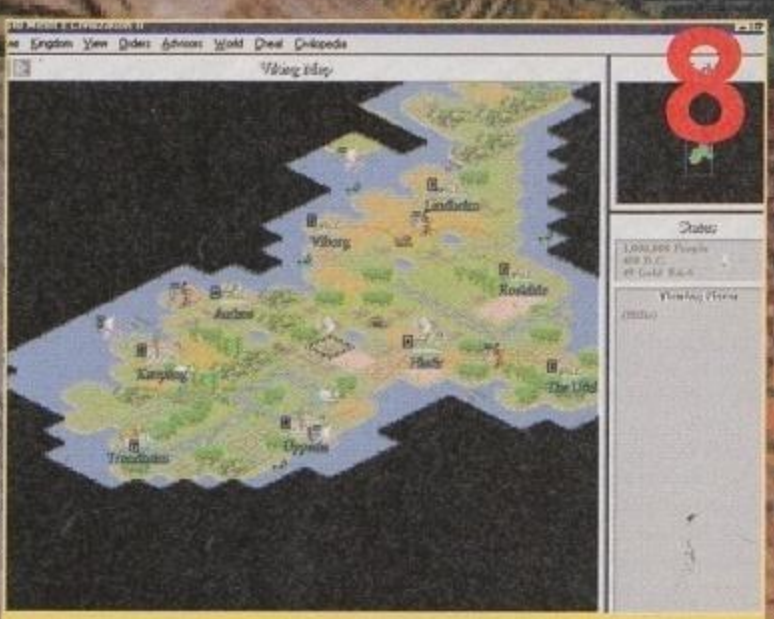
Dopo aver fondato la terza città, compare una sgradevole sorpresa. Entrando in un villaggio, abbiamo risvegliato un gruppo di invasori barbari... I villaggi possono essere tanto una fonte di vantaggi (scoperte scientifiche, soldi, unità militari e persino città), quanto una causa di problemi, quindi potrebbe essere meglio rinviare la loro esplorazione a un momento in cui le nostre città saranno in grado di sopportare efficacemente eventuali assalti.



Tuttavia, pare che questi barbari siano gente raffinata. Avendo trovato totalmente sguarnita una nostra città,si sono premurati di indagare le nostre condizioni finanziarie e hanno deciso che farebbe loro più comodo avere un po' di contante. Questa è una delle importanti modifiche apportate alla AI degli avversari: mentre in *Civilization* una città sguarnita veniva sempre occupata dagli avversari, ora vi è la possibilità di salvarla pagando un'adeguata somma (nel caso dei barbari) o sottostando alle richieste fatte dagli emissari delle altre civiltà...

Difatti, un piccolo prelievo dalle nostre casse ci ha permesso di stare tranquilli. Con cinque città possiamo iniziare a preoccuparci anche del miglioramento dei terreni circostanti, anche se l'espansione deve continuare a essere una priorità, almeno fino a che non avremo una dozzina o più di città posizionate strategicamente.

Ora le nostre prime città sono in una condizione ambientale invidiabile. Attorno a ciascuna di esse si trovano delle strade (veramente fondamentali, dato che sono il principale mezzo per sviluppare commercio, e di conseguenza scienza e benessere) e territori irrigati. D'ora in avanti la strada è tutta in discesa (i veri problemi iniziano proprio adesso!).
Qualcuno ritiene conveniente far costruire delle strade immediatamente, mentre i Settler si stanno recando verso il sito in cui fondare la nuova città. Personalmente, però, crediamo che sia più vantaggioso a lungo termine aspettare a occuparsi della viabilità fino a quando non avremo allargato i nostri territori a sufficienza. In questo modo avremo ugualmente un aumento del commercio (ogni città, purchè non venga costruita in montagna, ne sviluppa almeno un punto), e gli incrementi successivi saranno più rapidi.



Ed ecco infine come si presenta l'isola di partenza dopo tre millenni di storia. Ora è tempo di mandare qualche unità a esplorare le terre circostanti, pronti a colonizzare, a invadere o a commerciare...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

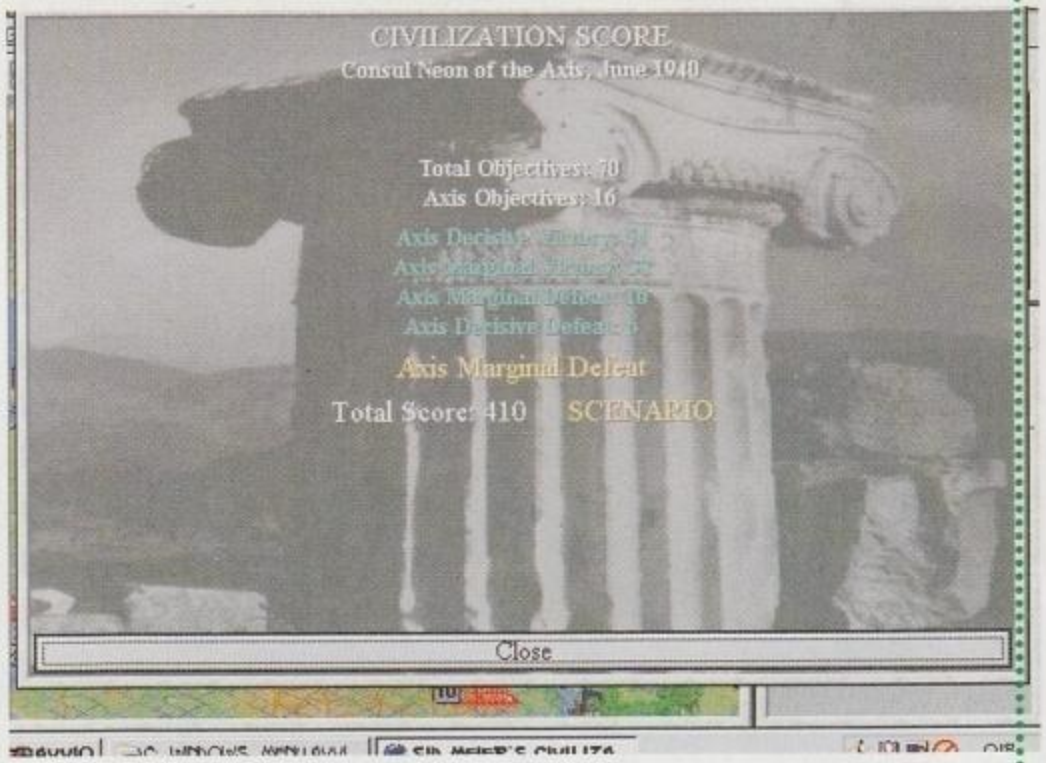
http://www.oldgamesitalia.net/

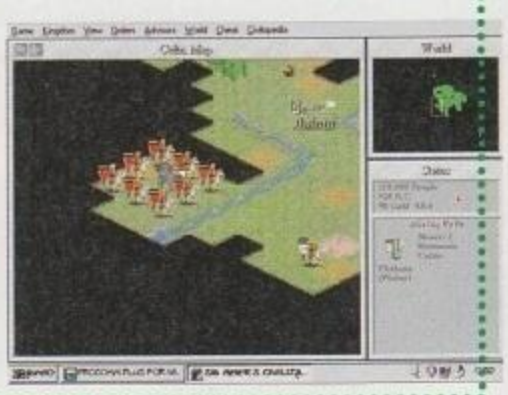
Dopo innumerevoli traversie (e un congruo numero di nemici eliminati), siamo finalmente in viaggio verso Alpha Centauri.

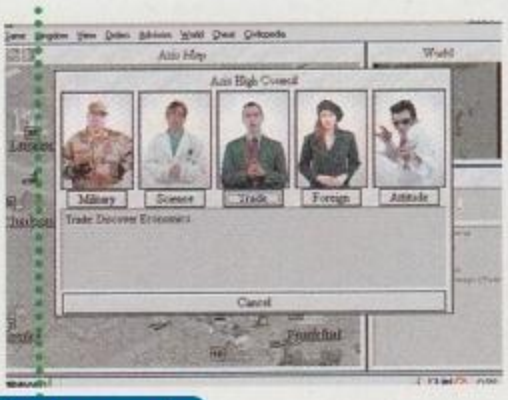
Un esempio dell'ottimo help in linea di *Civilization II*. I collegamenti ipertestuali permettono di raggiungere rapidamente le informazioni richieste.

menu dei cheat ci viene in soccorso, e quindi sistemiamo le cose in modo tale che solo una Phalanx venga supportata dalla città, mentre le altre diventano miracolosamente autosufficienti.

Grazie a questo piccolo espediente, in capo a due turni eliminiamo dal gioco la civiltà spagnola, risultato che viene suggellato da un gratificante **commento sonoro**, vagamente simile a un Requiem. Procediamo gioiosamente nel gioco, forte delle nostre superiori capacità, fino a che ci viene proposto di assistere alla riunione del Consiglio della nostra civiltà. Accettiamo ovviamente di buon grado, e finalmente incontriamo l'aspetto multimediale di *Civilization 2*. Cinque figure umane, a ciascuna delle quali corrisponde un'icona, compaiono sullo schermo. La prima che consultiamo è il Ministro della Guerra, che ci invita a costruire altre unità militari. Immediatamente, la tizia che si occupa delle relazioni diplomatiche ribatte affermando che sarebbe invece più proficuo fare in modo che i contatti con le altre civiltà si intensifichino, al che si attiva il Ministro del Commercio che si dichiara assolutamente d'accordo. Tutto questo, recitato con voci dal buffissimo accento (chiunque abbia mai visto un film dei Monty Python in lingua originale sa a cosa ci riferiamo), riesce a rendere questo interludio multimediale veramente gradevole. A questo punto, è inutile ten-







COMMENTO SONORO

Giocando a *Civilization II* ci aspettavamo di meglio dal sonoro. Non che sia scadente, s'intende: semplicemente non riesce a trasmettervi un granchè... Si tratta di musiche MIDI, ben confezionate ma terribilmente fredde. Per capire a cosa mi riferisco quando parliamo di musiche stimolanti, consiglio a chiunque Ascendancy, la cui colonna sonora riesce perfettamente a trasmettere le emozioni della conquista dello spazio.

LE MERAVIGLIE DEL MONDO

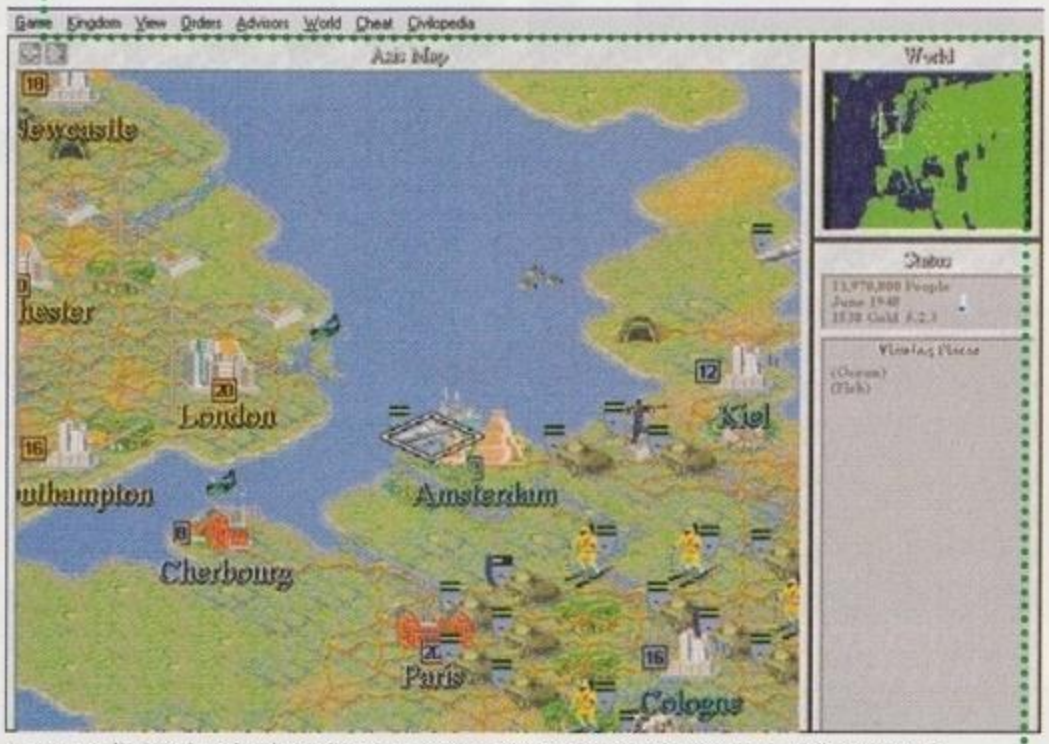
Alla maggior parte delle scoperte possibili in *Civilization II* sono collegate delle nuove possibilità di produzione nelle città. Alcune di queste sono costituite dalle Wonders Of The World, 28 diverse costruzioni dal notevole impatto sul gioco.
Sono tutte importanti, ma alcune meritano veramente qualche sacrificio pur di essere costruite. Innanzitutto le Piramidi, il cui effetto non svanisce mai, e che permettono uno sviluppo più rapido delle città. Poi viene la Biblioteca di Alessandria (The Great Library), che permette di essere sempre almeno al passo con le altre civiltà per quanto riguarda le scoperte scientifiche. Successivamente troviamo il Laboratorio di Leonardo e la Cappella Sistina (Leonardo's Workshop e Michelangelo's Chapel) che, rispettivamente, aggiornano tutte le unità militari qualora venga fatta una scoperta che le rende obsolete, e calmano tre cittadini in ogni città. Infine, nell'era moderna e contemporanea, costruire la Torre Eiffel e le Nazioni Unite ci permette di mantenere un predominio diplomatico estremamente utile, e costruire il Programma SETI ci dà quella spintarella necessaria perchè la nostra corsa allo sviluppo tecnologico non si arresti con l'aumentare della complessità delle ricerche. Vi sono poi alcune meraviglie estremamente utili in alcuni casi, irrilevanti in altri. Se state giocando su una mappa in cui le terre emerse sono poche, e vi sono vaste superfici marittime da scoprire, allora è fondamentale riuscire a completare la Magellan's Expedition (tralasciate la Lighthouse, piuttosto), i cui benefici effetti non scompaiono mai, e possono essere la carta vincente in caso di scontri contro potenze d'oltremare. Se avete un temperamento militaristico, allora è d'uopo costruire la Sun Tzu's War Academy, che aumenta enormemente la potenza delle vostre truppe, e il Women Suffrage, che vi permette di avere un gran numero di truppe in gioco anche se vi trovate in una democrazia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

I requisiti minimi sono soddisfatti dalla maggior parte dei computer in circolazione: il gioco gira con Windows 3.1 o superiore, un 486/33 con 8 MB di RAM e scheda video SVGA (naturalmente è richiesto un lettore CD-ROM a doppia velocità). Tuttavia, per giocare a un livello adeguato, è necessario perlomeno un 486 DX2/66, con 16 MB di RAM. È comunque possibile decidere se installare i file di gioco sull'hard disk, oppure se giocare da CD. Nel primo caso sono necessari circa 40 MB liberi sull'HD (senza naturalmente contare le estensioni VFW e WinG, che vengono comunque installate), nel secondo caso vengono richiesti 150 K circa per ogni file di salvataggio.



La mappa di gioco è molto dettagliata e rappresenta in maniera convincente la superficie terrestre.

tare di descrivere tutta una partita di *Civilization 2* che, come il famoso predecessore, ha la dote di regalare emozioni sempre nuove e originali a ogni nuova civiltà. Sappiate solo che alla fine della vostra marcia verso la conquista e la civiltà, dovremo costruire un'astronave spaziale (esattamente come nel primo *Civilization*).

Per i vecchi giocatori di *Civilization* sarà sufficiente dire che tutte le parti che lo rendevano un gioco mitico e longevo sono state mantenute, e che le novità si integrano bene nella struttura. È più difficile parlare di un gioco così complesso a chi non ne sa già nulla, si rischia di tralasciare parti fondamentali, dandole per scontate. Credo che la migliore descrizione di *Civilization* II sia quella che andava a pennello per il primo episodio della serie: il miglior gioco di strategia in assoluto. Se vi sono piaciuti *Master of Magic*, *Colonization*, *Master of Orion*, e *Ascendancy*, non potrà non piacervi questo. Se invece siete dei fanatici di *Mortal Kombat*... Beh, probabilmente vi piacerebbe lo stesso.

Dobbiamo però essere onesti: dopo così tanto tempo, ci aspettavamo che ne venisse fuori qualcosa di meglio. Ad esempio, **l'Intelligenza Artificiale** degli avversari è stata molto migliorata, ma tuttora il concetto è che ai livelli di difficoltà più alti, la sfida nasce dal fatto che i nemici barano, costruendo le unità in metà del tempo, irrigando i terreni senza neanche una vaga parvenza di acqua a disposizione e addirittura barando sulle possibilità di vittoria durante i combattimenti. Un altro lato del gioco non completo quanto avrebbe potuto essere, è la diplomazia. È vero, è possibile stringere alleanze, cosa che in *Civilization* era virtualmente impossibile; è anche possibile formare dei patti bilaterali per contenere la crescita di una potenza, ma le trattative sono ancora inesistenti, così come l'onestà degli altri leader. Lo stesso aspetto multimediale è molto sacrificato, limitandosi a una manciata di filmati AVI e a qualche musichetta (peraltro non sempre adeguata alla qualità del gioco).

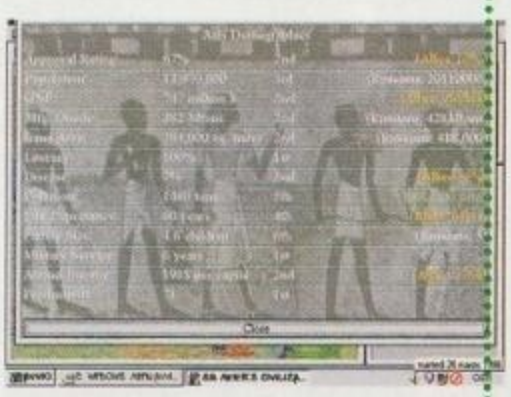
Anche se i difetti sono tutti qui, potremmo invece scrivere una cinquantina di pagine sui pregi di *Civilization II*, a partire dal motore del gioco, ampiamente migliorato dalla Microprose, che permette di customizzare ogni partita secondo i pregi, modificando alcuni file di testo che vengono installati nella directory del gioco, permettendo così di avere nuove unità, nuove scienze e nuove civiltà. Tutto il gioco, poi, si mantiene ai livelli di longevità di *Civilization*, assicurando così mesi e mesi di partite soddisfacenti. E questo tralasciando altre innovazioni che meritano un plauso, come la possibilità di creare **mappe e scenari**.

Come gioco di strategia, *Civilization II* merita sicuramente ogni appellativo positivo che balzi in mente (e probabilmente anche qualche premio) e come seguito di *Civilization* è più che adeguato, ma non riesce ad essere completamente all'altezza delle nostre aspettative. Non ce la sentiamo dunque di assegnare il punteggio massimo all'ultima fatica della Microprose e di Sid Meier, tuttavia non possiamo fare altro che consigliarne l'aquisto a chiunque: è semplicemente troppo bello.

Paolo Dente e Davide Follini

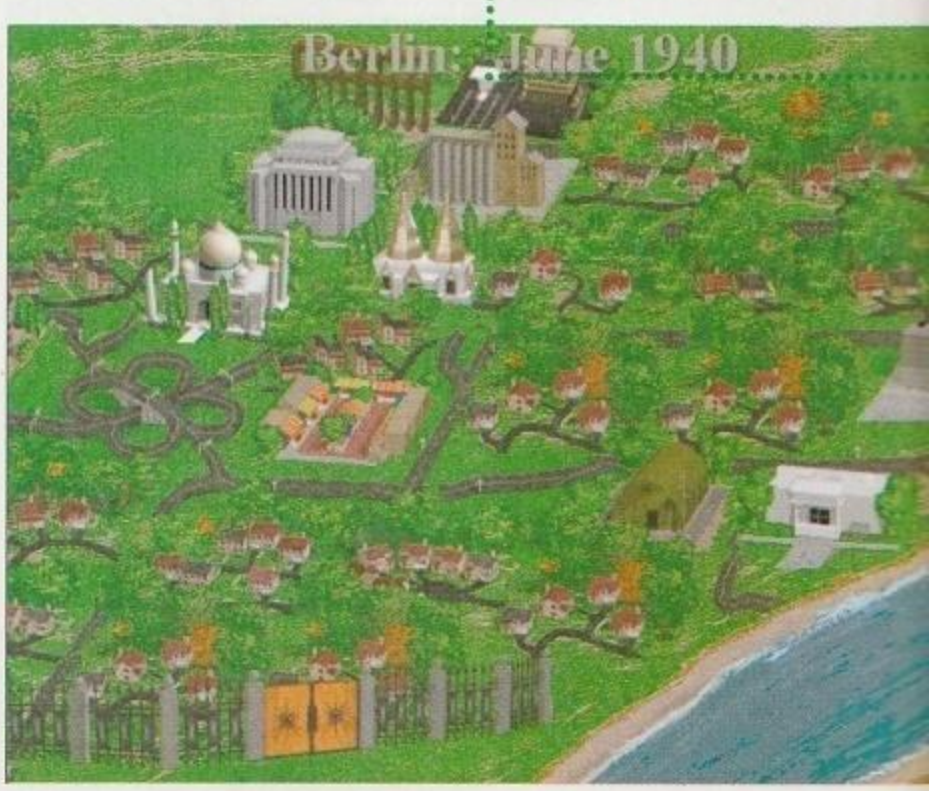
INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Il tallone di Achille di tutti i giochi strategici per computer. Finora, solo *Galactic Civilizations* (per OS/2, della Stardock Software) sembra mostrare qualche barlume di intelligenza reale. Normalmente, in capo a poche partite, è possibile scoprire le leggi euristiche che regolano il comportamento degli avversari, e sfruttare le loro idiosincrosie a nostro vantaggio. In *Civilization II*, per fortuna, sembra che la cosa sia più complessa...



MAPPE E SCENARI

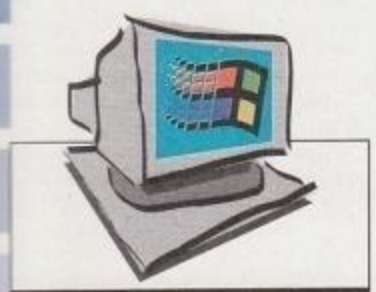
Purtroppo sono presenti poche mappe predefinite (sette), e ancora meno scenari (solo due), quindi non possiamo certo dire che *Civilization II* abbondi sotto questo aspetto. L'unica speranza è di vedere nuovi file andando a zonzo per Internet negli immancabili siti dedicati a questo gioco, che sorgeranno come funghi molto presto.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EARTHSIEGE 2



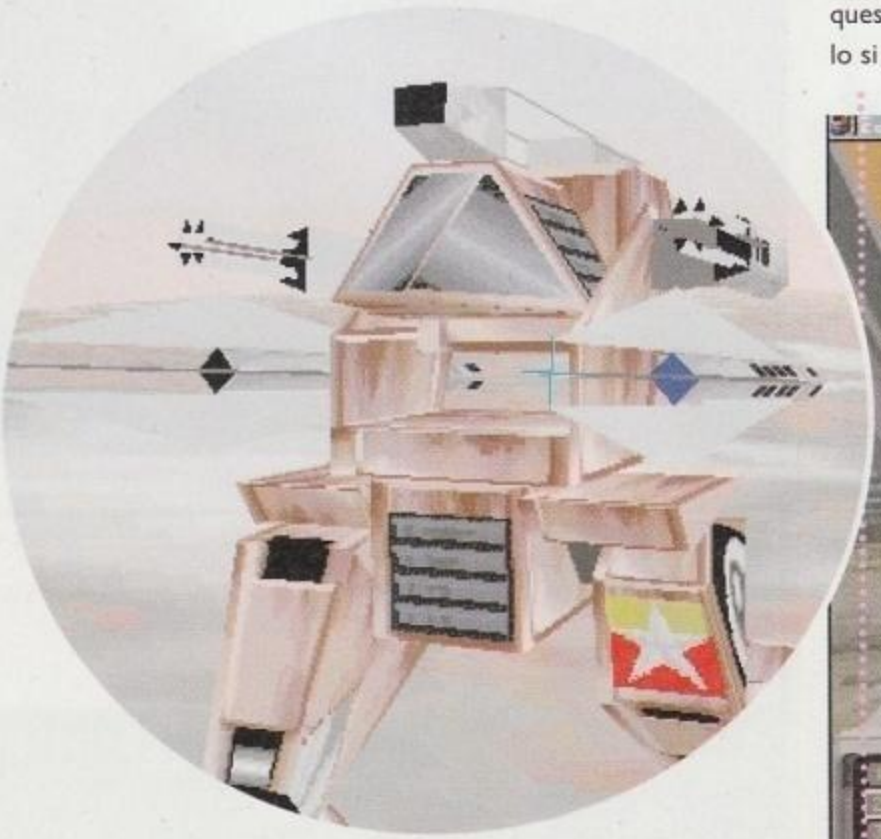
Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIMULAZIONE**
Software House: **SIERRA**
Sviluppatori: **INTERNO**

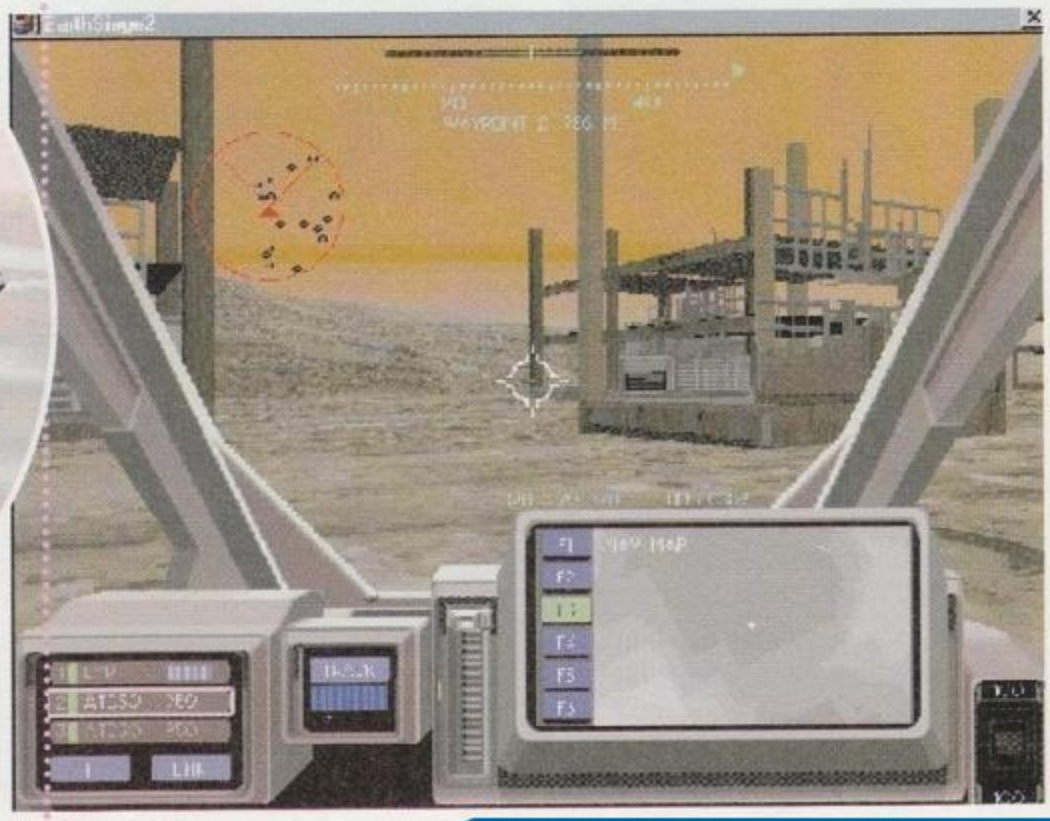
La Sierra tenta di spodestare Mechwarrior 2 *dal trono delle "simulazioni robotiche", producendo un titolo che cerca di battere il capolavoro dell'Activision nel suo aspetto più criticato…*

Quando, quasi un anno fa, l'Activision fece finalmente uscire il suo attesissimo *Mechwarrior 2*, che "beneficiava" di quasi due anni di ritardo, il mondo videoludico era piuttosto diviso nei confronti di questo prodotto. Se, infatti, questo titolo era stato realizzato perfettamente dal punto di vista della giocabilità e della riproduzione della guida di un mech, non era possibile dire altrettanto della dubbia realizzazione grafica: accanto a dei robot ottimamente realizzati con il texture-mapping, erano presenti dei fondali estremamente scarni, con montagne "piramidali" e blocchetti poligonali per edifici. Questo non impedì però al gioco dell'Activision di diventare un obbligo per gli appassionati di combattimenti su robot, dal momento che l'architettura delle varie missioni era estremamente varia, uscendo dai classici canoni del "cerca e distruggi".

Mirare alle gambe di un robot nemico si rivela sempre la strategia migliore. Basterà infatti distruggerne una per mandare a terra l'avversario.

Anche alla Sierra hanno pensato bene di dare un seguito alla loro simulazione di combattimenti tra mech, producendo questo *Earthsiege 2*. Naturalmente, il titolo si discosta molto dalle guerre tra clan di *MW2* (quest'ultimo basato sull'ambientazione di un famoso gioco della FASA) e sviluppa la sua trama sull'immancabile invasione aliena, rappresentata questa volta da un vero gruppo di sterminio composto da truppe meccanizzate, lanciate ad assediare la Terra da una base aliena posta sull'altra faccia della Luna. Inutile dire che lo scopo del giocatore sarà quel-

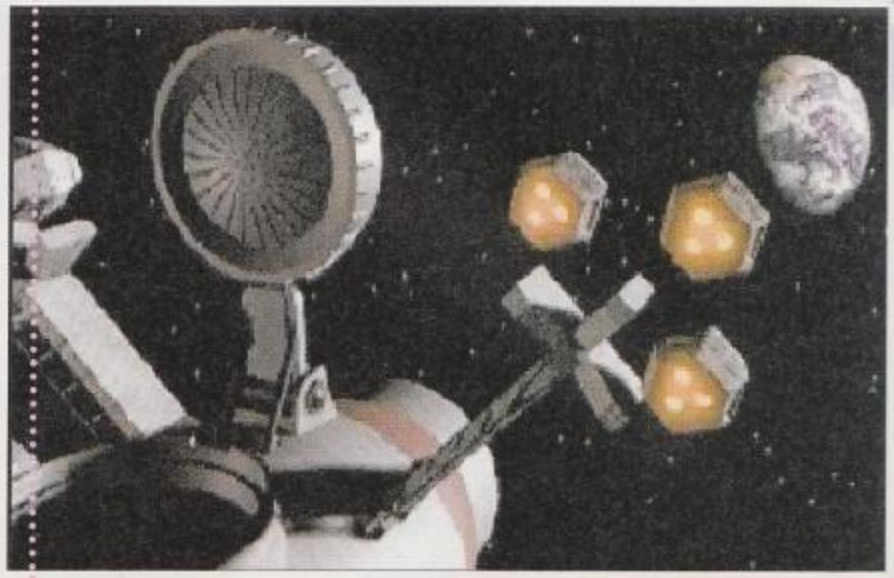




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

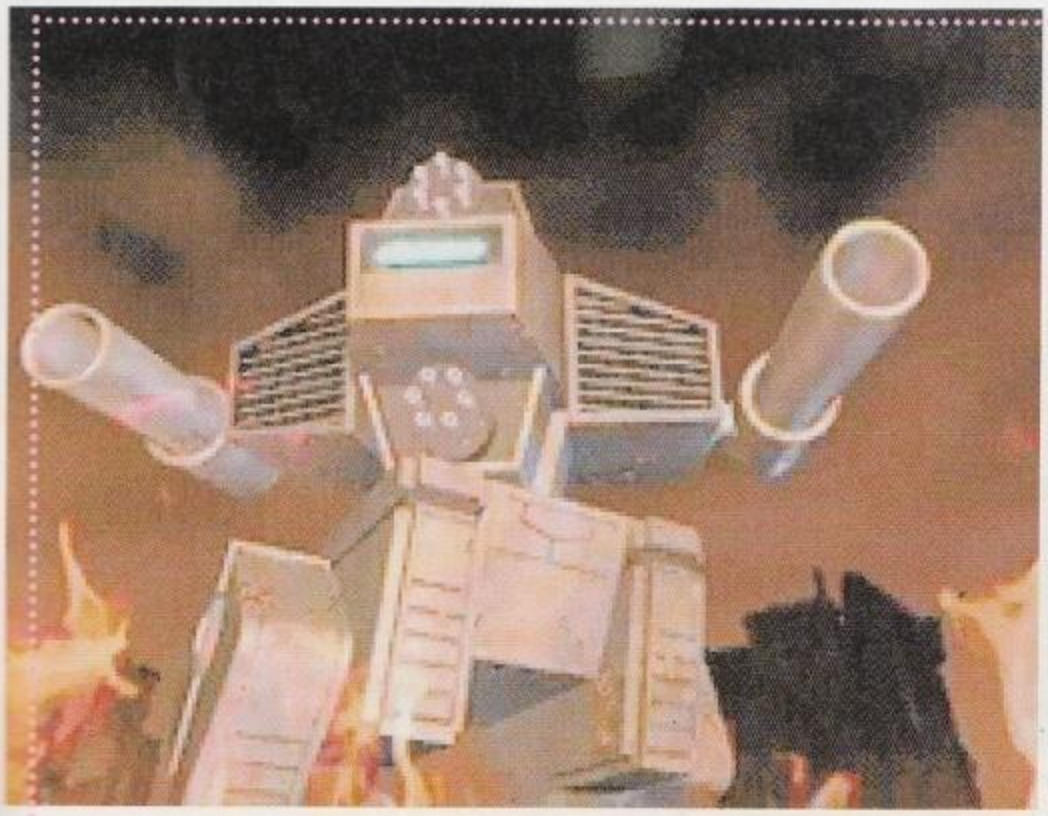
http://www.oldgamesitalia.net/

Spesso avrete con voi in missione un secondo pilota di appoggio, a cui potrete comodamente inviare ordini. L'intelligenza artificiale, in questo caso, è nettamente migliore di quella di *Mechwarrior 2*.



lo di affrontare le forze aliene, respingere l'attacco e "rispondere" con un massiccio contrattacco alla base aliena lunare.

All'inizio del gioco, un bellissimo hangar in SVGA che si illumina progressivamente mostra le opzioni di base. Oltre all'inizio della campagna e le solite regolazioni sul dettaglio, è possibile gettarsi nell'azione all'istante e affrontare una missione demo contro un numero spropositato di nemici su un mech pesantemente armato. Prima di cominciare la campagna vera e propria è però consigliabile spendere un po' di tempo con le missioni di allenamento. In questo campo potrete, infatti, scegliere tra tre missioni di allenamento sui comandi (più una supplementare per il Flyer) e quattro di simulazione degli obiettivi tipici. Il sistema di comando possiede numerose modifiche rispetto a quello di *Mechwarrior 2* e richiede obbligatoriamente l'uso del joystick. Questa periferica svolge infatti, tutte le funzioni di accelerazione/decelerazione, fuoco e "steering", mentre il comodo keypad si occupa dei movimenti indipendenti del torso del mech: il **torso twist** e l'altezza del mirino. Un'altra piacevole funzione (che non era presente in *Mechwarrior 2*) risiede nel dispositivo di tracciamento automatico: una volta scelto il bersaglio e attivato questo dispositivo, è possibile pilotare il mech liberamente, mentre il mirino (nei limiti di spostamento del torso) rimarrà sempre sull'obiettivo selezionato. Questa funzione permette, in pratica, di concentrarsi di più sull'evitare il fuoco nemico, fornendo in contemporanea ottime possibilità di attacco. Per il resto, il sistema di comando è molto simile a quello di *MW2* e non manca la possibilità di collegare le varie armi in tre gruppi di fuoco differenti.



Quello che, però, differenzia totalmente *Earthsiege 2* dal titolo dell'Activision è l'incredibile aspetto grafico che il primo possiede. Gli scarni fondali di *MW2* sono stati ottimamente "rimpiazzati" da un terreno texture-mappato di alta qualità e anche gli edifici hanno subito questo interessante restyling grafico. L'effetto è naturalmente quello di un realismo più alto e, in effetti, aggirarsi per questi scenari sempre diversi dà un'impressione decisamente differente rispetto a degli spogli paesaggi tridimensionali. Anche i vari effetti grafici sono stati realizzati con competenza, a partire dall'aspetto dei colpi delle armi, fino ad arrivare agli incendi in grande stile di mech e installazioni distrutte che, in SVGA, lasciano davvero a bocca aperta.

Oltre alla grafica, *Earthsiege 2* possiede

TORSO TWIST

La rotazione del busto dei Mech è una manovra fondamentale che bisogna imparare a sfruttare al meglio per riuscire a trionfare in queste letali guerre. Tramite essa è infatti possibile diventare un bersaglio più difficile da mirare e, contemporaneamente, assestare un gran numero di colpi. In *Earthsiege 2*, tutto è stato semplificato dal tracciamento automatico, ma dovrete comunque prestare attenzione al massimo raggio di rotazione del vostro mech.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

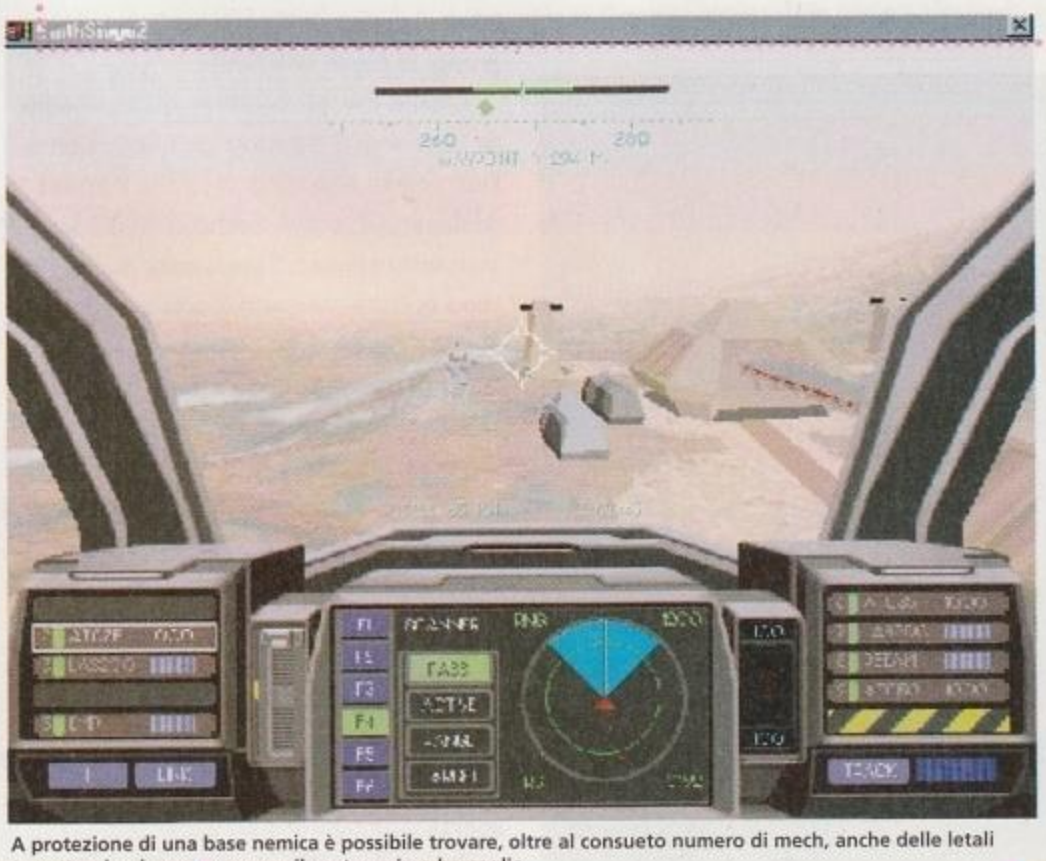
http://www.oldgamesitalia.net/

ARMI

Non si può certo dire che *Earthsiege 2* sia parco in fatto di armamenti. Sono ben ventisei le armi differenti di cui è possibile dotare un mech. Queste variano da mitragliatrici (di diverso calibro), laser, armi al plasma, missili e altro ancora. Ogni mech può portarne un numero variabile dipendente dai suoi "hardpoint": per esempio, il vostro primo mech avrà solo tre postazioni per montarle, ma con il procedere del gioco questo numero verrà incrementato oltre le dieci.

Quando gli scenziati avranno completato il prototipo, sarà possibile guidare il Raptor, un mezzo aereo dalla notevole potenza di fuoco.

anche un apparato "pre-missione" di tutto rispetto: dal solito hangar, attraverso un menu a finestre, è possibile accedere a tutte le diverse funzioni della base. Oltre alla classica selezione delle **armi** e al briefing della missione, accompagnato da filmati e da una mappa della zona di combattimento molto accurata, sono presenti altre quattro sezioni che non saranno molto familiari ai giocatori di *MW2*. Queste sezioni rappresentano, infatti, la gestione delle risorse della base: per tutti gli armamenti, i mech e le riparazioni bisogna prelevare i materiali dagli stock a disposizione - per questo motivo si deve cercare di passare le missioni subendo il minor numero di danni possibili, per cercare di investire le risorse nello sviluppo di mech e armamenti più potenti e letali. La quarta funzione permette invece di scegliere i piloti che accompagneranno il giocatore in missio-



A protezione di una base nemica è possibile trovare, oltre al consueto numero di mech, anche delle letali torrette, che dovranno essere il vostro primo bersaglio.

La potenza che possiedono le armi laser è bilanciata dallo scarso volume di fuoco che possono generare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Per giocare a *Earthsiege 2* avrete bisogno almeno di un buon 486 (66 MHz o superiore) con 8 MB di RAM e CD-ROM a doppia velocità. Con questa configurazione dovrete però scordarvi l'alta risoluzione, accessibile solo ai processori Pentium con, preferibilmente, 16 MB di RAM. Il programma di installazione consente poi tre scelte differenti: una minima da 14 MB, una media da 45 e una massima da 61. Girando sotto Windows 95, la compatibilità audio è assicurata con una qualsiasi scheda in grado di riprodurre file wav. È possibile utilizzare un qualunque joystick a due tasti ed è consigliabile lasciare un buon numero di MB liberi su hard disk per consentire un alto sfruttamento della memoria virtuale (anche con 16 MB).

In questa missione dovremo difendere la nostra base dagli attacchi nemici. L'edificio in fiamme sulla sinistra non vuol certo dire che abbiamo cominciato bene.

ne: ovviamente, ogni pilota controllato dal computer avrà capacità diverse, ma bisogna ammettere che la loro intelligenza artificiale generale è superiore a quella dei co-piloti di *MW2* che, in più di un'occasione, risultavano poco utili.
Quello che però impedisce a *Earthsiege 2* di superare il capolavoro dell'Activision, si trova nella realizzazione del gioco in sé: i combattimenti contro i mech e i mezzi alieni sono sì difficili, ma essenzialmente molto più arcade di quanto non avvenisse in *MW2*. La presenza degli scudi sul robot del giocatore permette, in effetti, una certa tolleranza nei colpi subiti, e spesso non è necessario pianificare strategicamente un attacco, sfruttando le caratteristiche delle diverse armi. I mech nemici, pur essendo in numero maggiore, sono più deboli di quello al comando del giocatore (cosa che non accadeva assolutamente in *MW2*, dove entrambe le parti in lotta avevano, tranne qualche eccezione, potenza di fuoco e armatura simili), togliendo un po' il gusto del combattimento strategico alla pari. Come secondo, e ben più importante, difetto bisogna ricordare la generale lentezza con cui tutto si muove, non generata dalle scarse capacità del processore, ma dallo stesso engine grafico, che tende a rallentare l'azione, privandola della frenesia che dovrebbe, invece, caratterizzarla. In definitiva, *Earthsiege 2* è un prodotto di grande qualità, che soffre, per il suo genere, di un'eccessiva mancanza di strategia di combattimento; sicuramente rappresenta una valida alternativa per chi abbia terminato *MW2* (a patto che abbia giocato anche a *Ghost Bear Legacy*), ma quanti non si sono ancora avvicinati a questo genere dovrebbero cominciare con il titolo dell'Activision che, per quanto graficamente inferiore, è in grado di coinvolgere molto di più il giocatore.

Carlo Barone

\+ Grafica in SVGA di grande impatto visivo•Numerose armi tra cui scegliere•Possibilità di guidare anche mezzi volanti•Sistema di comando intuitivo•Elevato livello di difficoltà

\- L'architettura delle missioni è piuttosto semplice rispetto a *Mechwarrior 2*•L'azione di gioco è poco frenetica e talvolta dà l'impressione che tutto si muova al rallentatore•Potrebbe risultare un po' troppo ostico per chi è a digiuno di nozioni sulla guida dei mech

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

CHIAMA ADESSO PER ORDINARE

011 - 43.43.110

http://www.inrete.it/evoluzione/evo.html

GIOCHI VARI

TITOLO	PREZZO
BATTLE CHESS II	69.900
BLACKJACK	49.900
BYCYCLE BACCARAT	39.900
BYCYCLE CLASSIC	99.900
BYCYCLE POKER	39.900
CHESSMASTER 4000	59.900
DAMA 3D	39.900
DS-BRISCOLA	39.900
DS-POKER	39.900
EIGHT BALL DELUXE	49.900
ENDORFUN	59.900
GRAND SLAM BRIDGE	69.900
JOEY'S LITTLE MIND GAMES	39.900
MINDGAMES	59.900
PINBALL DREAMS	99.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.900
PINBALL WARRIORS	87.900
PINBALL WORLD CUP	49.900
STRIP POKER VOL 2	99.900
TETRIS	39.900
TRISTAN PINBALL	49.900
VIRTUAL CHESS	119.900
VIRTUAL VEGAS	69.900

SIMULAZIONE DI GUERRA

TITOLO	PREZZO
1944 ACROSS THE RAINE	117.900
5TH FLEET	109.900
ACES OF THE DEEP	79.900
ARMORED FIST	49.900
BATTLEGROUND ARDENNE	129.900
BATTLEGROUND GETTISBOURG	129.900
CAESAR 2	129.900
CAMPAIGN	99.900
COMBAT 3	99.900
CONQUEROR	139.900
CRUSADER	107.900
EMPIRE 2	129.900
EMPIRE DELUXE	87.900
FLIGHT COMMANDER 2	99.900
FRONTIER 1ST ENCOUNTER	99.900
FRONT LINE	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	119.900
HARPOON DELUXE	149.900
M4	99.900
NAPOLEONICS	99.900
PANZER GENERAL	105.900
PATRIOT	119.900
SABRE TEAM	69.900
SILENT STEEL	129.900
STALINGRAD	119.900
STEEL PANTERS	89.900
TANKS	49.900
THE BATTLE OF BRITAIN	99.900
THE BLUE AND THE GRAY	99.900
THE CIVIL WAR	129.900
THE PURE WAR GAME	79.900
TURNING POINTS	99.900
USS TICONDEROGA	89.900
V FOR VICTORY COLLECTION	87.900

PLATFORM GAMES

TITOLO	PREZZO
ALADDIN	49.900
CART. BART'S NIGHTMARE	59.900
COOL SPOT	69.900
FLASHBACK	49.900
HEARTWORM JIM	89.900
IL RE LEONE	89.900
JUNGLE BOOK	69.900
PITFALL	109.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
SUBURBAN COMMANDO	59.900
VENOM SEPARATION ANXIETY	119.900
ZORRO	99.900

AUTOMOBIL

TITOLO	PREZZO
AL UNSER JR ARCADE RACING	79.900
B.C. RACERS	89.900
CYCLEMANIA	49.900
DESTRUCTION DERBY	97.900
F1	39.900
F1 GRAND PRIX	49.900
F1 GRAND PRIX 2	TELEFONARE
INDY CAR RACING	49.900
INDY CAR RACING 2	97.900
MICROMACHINE 2	97.900
NASCAR RACING	109.900
NASCAR TRACK PACK	69.900
POWER DRIVE	79.900
RALLY	49.900
SCREAMER	87.900
SUPERKARTS	127.900
THE NEED FOR SPEED	117.900
VIRTUAL KARTS	97.900

ADVENTURE

TITOLO	PREZZO
ALIEN VIRUS	119.900
ALIENS	89.900
AMAZON QUEEN	79.900
AVIATON ADVENTURE	99.900
BIOFORGE	149.900
BUREAU 13	129.900
[illegible]	119.900
[illegible]	129.900
[illegible]	99.900
DARKSEED	49.900
DARKSEED 2	129.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADALUS ENCOUNTER	129.900
DISC WORLD	139.900
DRACULA IN LONDON	89.900
DREAM WEBB	119.900
DRUG WARS	89.900
DRUID	87.900
DUNE	129.900
FRANKENSTEIN	129.900
FULL THROTTLE	89.900
GOBLINS 2	129.900
GOBLINS 3	159.900
GUILTY	99.900
HELL	129.900
KING Q. 5 + ROGER WILCO 4	49.900
KING Q. 6 + QUEST FOR GLORY	49.900
KING QUEST 7	119.900
LITTLE BIG ADVENTURE	139.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5 + SPACE QUEST 5	49.900
LOAD STAR	99.900
LOST EDEN	99.900
LOST IN TIME I & II	69.900
MAABUS	99.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2	129.900
MYST	129.900
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
NIGHTS OF XENTAR	109.900
NOCTROPOLIS	149.900
ORION CONSPIRANCY	139.900
PANIC IN THE PARK	109.900
POLICE QUEST SWATT	129.900
SHIVER	129.900
RAVEN	99.900
ROBINSON'S REQUIEM	99.900
SAM AND MAX HIT THE ROAD	109.900
SEA LEGEND	99.900
SHERLOK HOLMES	89.900
SIMON THE SORCERER 2	109.900
SPACE PIRATES	89.900
STAR TREK NEXT GENERATION	129.900
THE 7TH GUEST	39.900
THE 11TH HOUR	129.900
THE BIG RED ADVENTURE	79.900
THE DIG	139.900
THE HIVE	129.900
THE LAST DINASTY	139.900
THE LEGEND OF KIRANDIA	69.900
THE MASK	59.900
THE SCROLL	99.900
TOUCHE'	99.900
TRUK OR TREAT	59.900
WOODWURF AND THE SHIBBLE	109.900

SQUAD

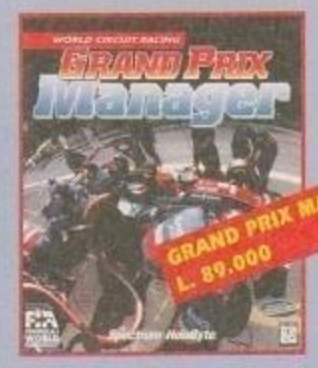
TITOLO	PREZZO
BRECH 3	79.900
HIRED GUNS	49.900
METAL MARINES	69.900
SINDACATE ENANCHES	49.900
SPACE HULK	99.900
UFO	99.900
X'COM	119.900

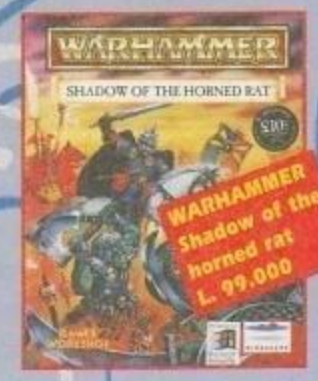
SPORTIVI

TITOLO	PREZZO
ADVANTAGE TENNIS	49.900
F1 GRAND PRIX MANAGER	129.900
FIFA SOCCER	49.900
FIFA SOCCER '96	119.900
JORDAN IN FLIGHT	49.900
MICROSOFT GOLF EXP. COURSE	49.900
NBA JAM	119.900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	109.900
NHL HOKEY	49.900
NHL '96	119.900
PERFECT GOLF	129.900
PGA TOURS '96	129.900
PRO HOKEY '95	89.900
SUPER SKI PRO	119.900
TENNIS (PHILIPHS)	49.900
WINTER OLIMPICS	49.900
WRESTLING MANIA	109.900

PICCHIADURO

TITOLO	PREZZO
BRUTAL PAWS OF FURY	37.900
FX FIGHTER	99.900
LAST ACTION HERO	65.900
METAL & LACE	79.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	95.900
MORTAL KOMBAT 3	99.900
PRIMAL RAGE	95.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	99.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
WARRIORS	87.900





FILMS

TITOLO	PREZZO
APOLLO INTERACTIVE	99.900
CONGO	109.900
IL TAGLIAERBE	59.900
JURASSIC PARK	49.900
STAR WARS	119.900
STARGATE	89.900

FANTASY - ROLE PLAY

TITOLO	PREZZO
ANVIL OF DOWN	109.900
DARK SUN	129.900
DRAGON LORE	109.900
DUNGEON MASTER 2	129.900
ENTOMORPH	89.900
HAMMER OF THE GODS	95.900
HEIMDALL 2	89.900
HEXX	99.900
LANDS OF LORE	49.900
LEGEND OF VALOR 1	99.900
LORDS OF MIDNIGHT	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
SHADOW CASTER	145.900
STONEKEEP	127.900
THE COMPLETE ULTIMA 7	149.900
THREE WORLDS AD&D	139.900
THUNDERSCAPE	109.900
ULTIMA 1-2-3-4-5-6	199.900
WARHAMMER	109.900
WICHAVEN	129.900

ROBOTS

TITOLO	PREZZO
BATTLEDROME	129.900
IRON ASSAULT	129.900
MECH WARRIOR 2	119.900
MECH WARRIOR 2 EXP. PACK	69.900
THE MACHINE	59.900

CALCIO

TITOLO	PREZZO
ACTION SOCCER	79.900
ACTUA SOCCER	109.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
EMPIRE SOCCER 1994	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	69.900
FIFA SOCCER '96	89.900
FOOTBALL GLORY	89.900
FRONT PAGE FOOTBALL PRO '96	119.900
MANCHESTER UNITED	79.900
MANCHESTER UNITED DOUBLE	99.900
MONDIALI	79.900
PLAYER MANAGER 2	89.900
SCUDETTO	97.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	89.900
VIRTUAL SOCCER MANAGER	89.900

GESTIONALI

TITOLO	PREZZO
1830	109.900
ADVANCED CIVILIZATION	119.900
ASCENDENCY	129.900
ATP AIRLINE TRANSPORT PILOT	129.900
CAESAR 2	129.900
CAPITALISM	99.900
CIV NET (Civilization in Network!!!)	139.900
DUNE	129.900
GAZILLIONAIRE	79.900
JAGGED ALLIANCE	129.900
KING MAKER	119.900
LEGIONS	89.900
MACCHIAVELLI	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MILLENIA	129.900
NETWORKS	129.900
REUNION	99.900
ROMANCE 4	109.900
SIM CITY 2000	109.900
SIM ISLE	99.900
SIM TOWER	109.900
TOWER	129.900
TRANSPORT TYCOON	87.900
TRANSPORT TYCOON DELUXE	109.900
UNNATURAL SELECTION	89.900
VOYAGE OF DISCOVERY	59.900

SIMULAZIONE DI VOLO SPAZIALE

TITOLO	PREZZO
B-WING	59.900
DEFENDER OF THE EMPIRE	94.900
DELTA V	129.900
ESS MEGA	49.900
FIRST ENCOUNTER	99.900
IMPERIAL PURSUIT	59.900
INFERNO	49.900
JETSTRIKE	79.900
MICROCOSM	89.900
NOVASTORM	99.900
PYRO	129.900
RENEGADE	89.900
SHUTTLE	99.900
SPECTRE VR	119.900
TERMINAL VELOCITY	99.900
TIE FIGHTER	99.900
TOP GUN	97.900

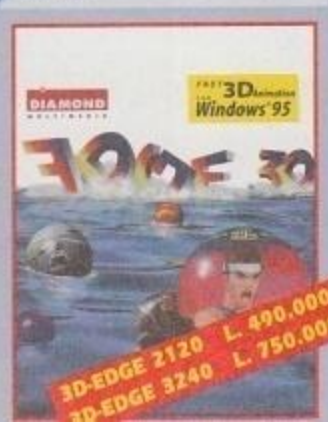
STRATEGICI FANTASTICI

TITOLO
BATTLE ISLE
BATTLE BUGS
COMMAND & CONQUER
HAMMER OF THE GODS
HEROES OF MIGHT & MAGIC
INORDINATE DESIRE
LEGIONS
LORDS OF MIDNIGHT
LORDS OF THE REALM
MASTER OF ORION
WARHAMMER
WARLORDS 2 DELUXE

SIMULAZIONE DI VOLO

TITOLO
1942 THE PACIFIC AIR WAR
AIR POWER
AIR WARRIOR
APACHE
B-17
DAWN PATROL
D-DAY OPERATION OVERLORD
DESERT STRIKE
DOWN CONTROL
DUEL
EF 2000
F-117A
F-15 III
FIGHTER DUEL
FIGHTER WINGS
FLEET DEFENDER
FLEET DEFENDER GOLD
FLIGHT LITE
FLIGHT SIM. SCEN. EUROPA
FLIGHT SIM. SCEN. JAPAN
FLIGHT SIM. SCEN. NEW YORK
FLIGHT SIM. SCEN. WASHINGTON
FLIGHT SIMULATOR
FLIGHT UNLIMITED
HARRIER
JETS
KA-50 HOKUM
NAVY STRIKE
OVERLORD
PACIFIC STRIKE
SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE
STRIKE COMMANDER
SU-27 FLANKER
TORNADO + FALCON 3.0
US NAVY FIGHTER GOLD
WEREWOLF VS COMANCHE
WINGS OVER EUROPE

E MOLTI MOLTO

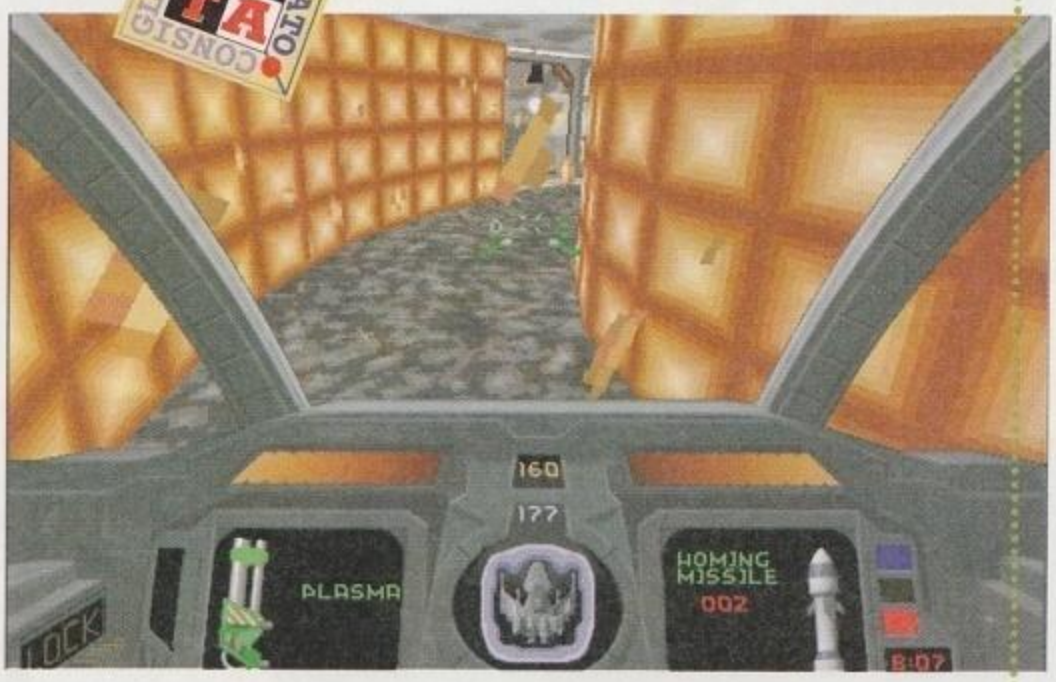


EVOLUZIONE
Computers & games
C.so Francia, 11 bis/c

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESCENT 2

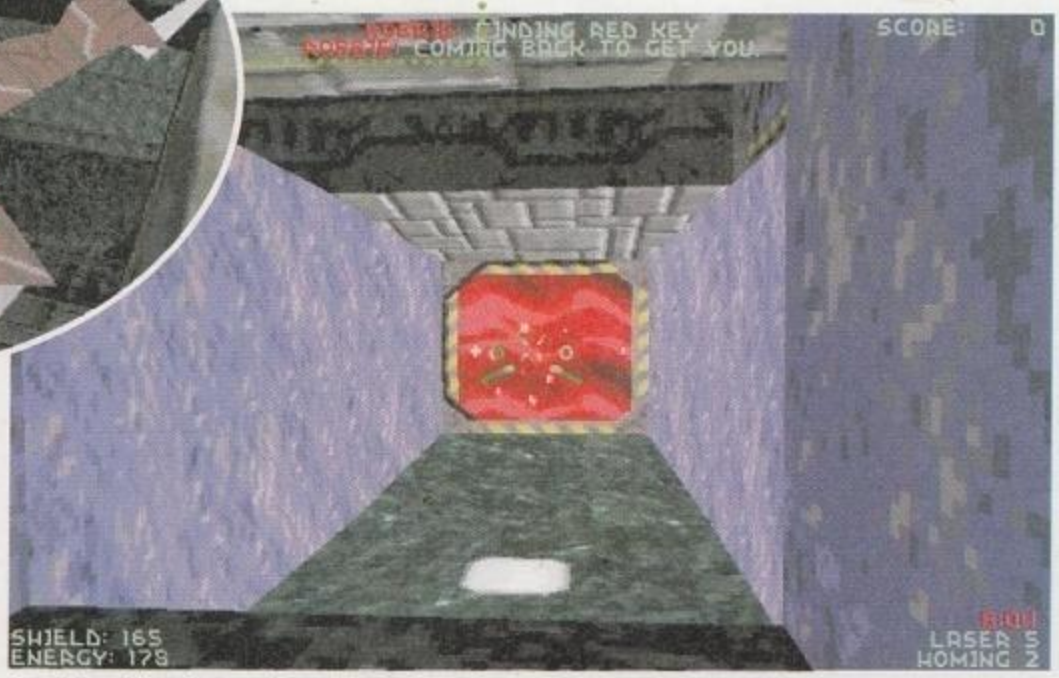


Descent fa ormai parte della storia dei giochi 3D, sia per le innovazioni che ha portato che per l'eccellente realizzazione.
Si poteva migliorare un prodotto quasi perfetto? La Parallax Software ci ha appena dimostrato (con nostra somma gioia) che è possibile, realizzando questo incredibile seguito!

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO 3D**
Software House: **INTERPLAY**
Sviluppatore: **PARALLAX SOFTWARE**

Per quei pochi che non conoscono **Descent** ricordiamo brevemente la struttura del gioco: a bordo di una piccola astronave, il protagonista deve liberare una serie di miniere spaziali dai robot che le occupano, misteriosamente sfuggiti ai controlli umani. Per eliminare i pericolosi robot è necessario anche distruggere il reattore centrale delle miniere, così da eliminare alla radice ogni possibilità di recupero da parte degli automi impazziti (che si possono auto rigenerare in apposite aree di ogni miniera).
Essendo le miniere nello spazio, tutti gli ambienti nei quali ci si trova a dover agire sono a gravità zero, il che significa che non esiste un concetto chiaro di "sopra" e "sotto" e che tutto dipende dalla posizione in un dato istante dell'astronave del giocatore. I livelli, considerando il fatto che il motore grafico del gioco permette una totale libertà di movimento nei tre assi spaziali, sono realizzati intelligentemente in modo da mettere alla prova non solo il senso di orientamento ma anche quello dell'equilibrio dei giocatori, abituati ovviamente a un mondo dove avere i piedi per terra è probabilmente la legge naturale più evidente. La mappa (gestita automaticamente dal gioco e aggiornata in tempo reale durante l'esplorazione), anch'essa in 3D e realizzata in wireframe, contribuisce a completare la sensazione di immersione nell'ambiente totalmente tridimensionale del gioco.

Questo bonus molto raro permette di ottenere una "vita" in più nel gioco.



Questi portali rossi sono gli accessi ai livelli segreti: ne esiste uno per ogni mondo e potrete trovarci moltissimi bonus, ma sarà dura ottenerli tutti.

DESCENT

Nel raro caso che non conosciate ancora questo stupendo gioco, sappiate che da oltre un anno è disponibile la versione shareware (con sette livelli completi): se volete farvi una ottima idea di cosa è capace *Descent*, cercate di procurarvela. Per chi ha accesso a BBS e Internet è inoltre da poco disponibile una demo di *Descent 2*, che permette di provare molte delle novità introdotte in questo seguito. L'indirizzo dove cercarlo è http:///www.interplay.com.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW TECHNOLOGIES

Descent 2 è probabilmente uno dei giochi più all'avanguardia esistenti quanto a supporto di periferiche "esoteriche" o comunque innovative; infatti supporta praticamente tutti i caschi virtuali disponibili sul mercato e una miriade di joystick: con mostri come il Gravis Phoenix ora è davvero possibile, volendo, controllare tutte le funzioni della Pyro-GX senza utilizzare la tastiera. Per i comuni mortali, comunque, consigliamo il controllo misto mouse + tastiera (completamente ridefinibile), che permette un'ottima gestione di tutti i movimenti dell'astronave. Dal punto di vista grafico segnaliamo l'esistenza di una versione di *Descent 2* ottimizzata per il nuovissimo acceleratore Virge3D della S3, non inclusa però nel CD e da ordinare (gratuitamente) nel caso si abbia una scheda video con quel particolare chip 3D.

RETE

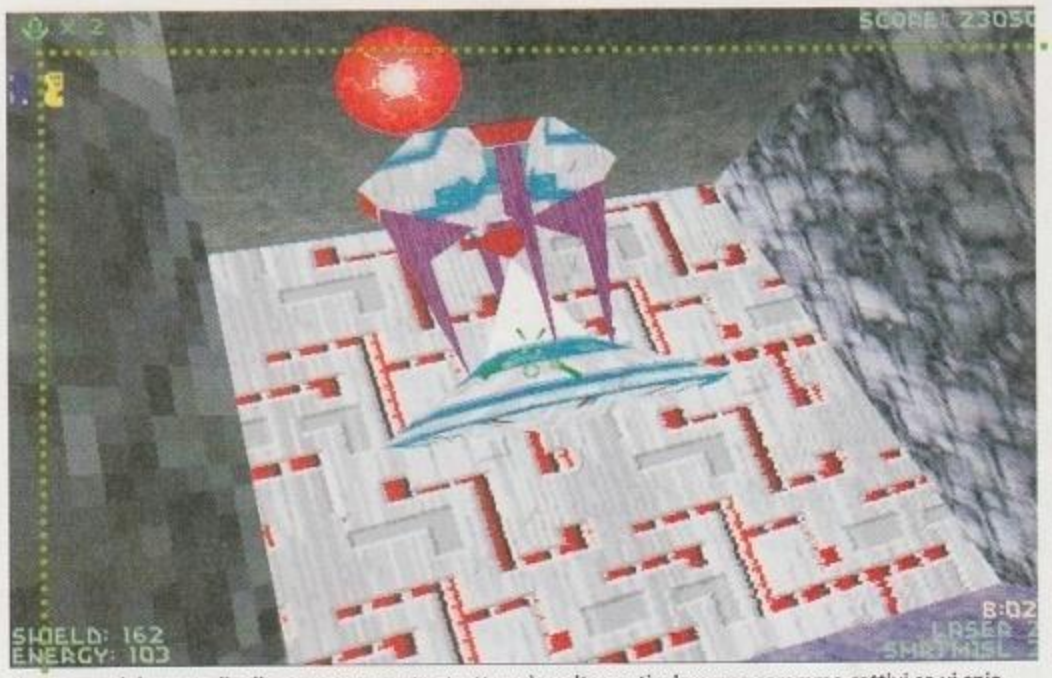
Come tutti i migliori giochi, anche *Descent 2* contempla la possibilità di giocare in rete. Si può giocare in rete locale, tramite Internet oppure, piu' modestamente, con l'uso di modem o con un normale cavo null-modem, anche se negli ultimi due casi si puo' giocare soltanto in due. Il gioco in rete possiede molte varianti, che vanno dal gioco classico in cooperazione alle battaglie tra squadre, a una particolare e divertente rivisitazione di "cattura la bandiera".

Molte volte il giocatore alle prime armi si trova disorientato quando torna in una stanza già visitata, per scoprire che questa volta il soffitto è diventato il pavimento... oppure quando in un momento di relativa calma si viene colpiti da un nemico e non lo si riesce a individuare... perché il nemico è esattamente sopra di noi!

Tutto questo era *Descent*, e tutto questo è anche *Descent 2*, con le dovute modifiche del caso.

Ciò che inizialmente salta all'occhio sono le modifiche al motore grafico, che è stato ottimizzato in modo da girare sui 486 in modalità VGA e, su un PC di fascia alta, fluido e decisamente bello nelle modalità SVGA. In VGA, *Descent 2* è molto simile al "prequel", ma nelle modalità SVGA (presenti anche nelle ultime versioni del primo titolo) il motore grafico dà decisamente il suo meglio: il mondo intorno al giocatore è definito con una precisione incredibile e - almeno sul P133 su cui è stato testato il gioco - si muove in modo totalmente fluido, offrendo una sensazione di immersione nel mondo 3D davvero realistica. Sottolineiamo la necessità di un PC molto potente, in quanto se è vero che sul Pentium del test si poteva giocare benissimo in 640x400, è anche vero che alla risoluzione massima di 800x600 il gioco era parecchio scattoso.

La gestione della mappa è stata migliorata: ora è possibile spostarla come si desidera utilizzando gli stessi tasti con cui si muove l'astronave nel gioco; sono inoltre state aggiunte delle piccole sequenze animate tra un livello e quello successivo, le animazioni sono però sempre eccellenti è mai invadenti: alla Parallax sembrano aver capito benissimo che in un gioco la cosa fondamentale è proprio il suo "cuore", e che i particolari di contorno è meglio che siano di qualità piuttosto che in quantità.



Il reattore del quarto livello segreto: questa struttura è molto particolare, ma saremmo cattivi se vi spiegassimo perché.

Qui la fonte di luce è il fiume di lava che si intravede sotto alla grata di metallo!

Una delle cose fondamentali di *Descent*, l'intelligenza dei robot nemici, è stata fondamentalmente migliorata: ora i robot si comportano davvero in modo più furbo e a seconda delle situazioni possono decidere se attaccare a testa bassa, nascondersi in qualche angolo buio per attaccarvi con calma oppure se fuggire. Sono inoltre stati introdotti comportamenti nuovi, come i furti (ci sono robot particolarmente veloci che possono sottrarre armi e potenziamenti alla navetta del giocatore), le imboscate (diffidate dalle zone insolitamente deserte: è probabile che ci sia un gruppo di robot che vi attende dietro qualche angolo...) o le fughe strategiche - probabilmente quelle che più colpiscono: un robot vi attacca ripetutamente e, appena voi tentate di abbatterlo, si allontana quel tanto che basta per essere al sicuro... se il giocatore decide di seguirlo per abbatterlo, nel giro di un paio di stanze si ritrova nel bel mezzo di un'imboscata, spesso vicino a un generatore di robot! Tutto questo aumenta terribilmente il grado di sfida offerto dal gioco, e permette anche a chi non ha la possibilità di giocare in **rete** contro avversari umani di potersi confrontare con nemici sicuramente più intelligenti del solito; da notare come le

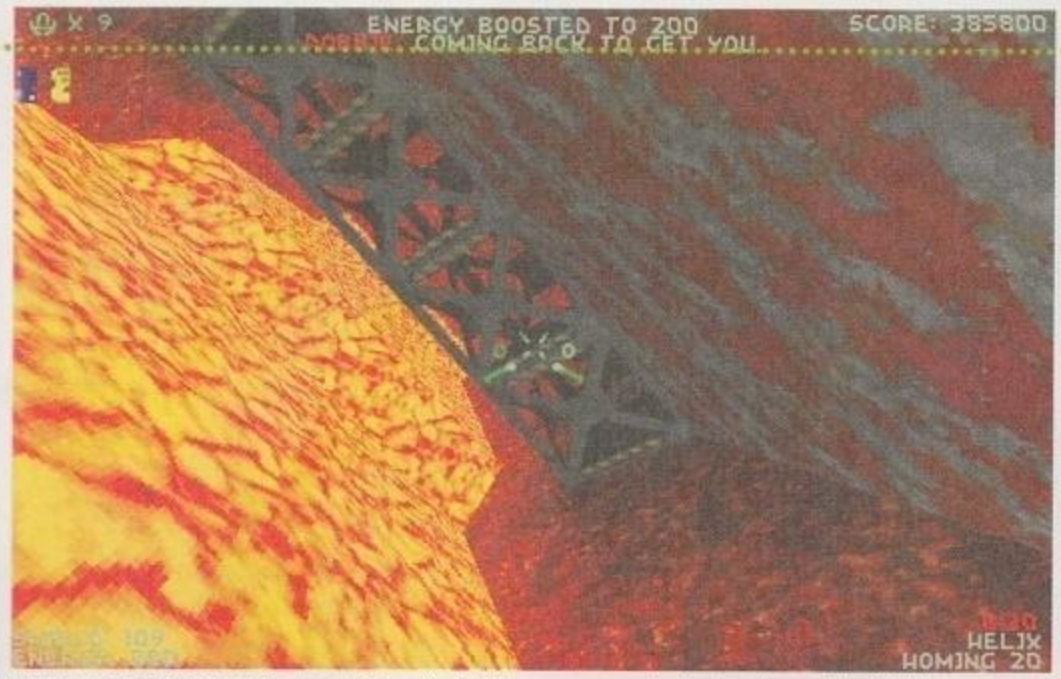
Info

Per giocare decentemente a *Descent 2* (in modalità VGA) è necessario possedere almeno un 486/50, 8 Mega di RAM, DOS 5.0 o superiore, un lettore CD-ROM a doppia velocità e almeno 25 Mega di spazio libero su disco fisso. Per le modalità superiori (fino a 800x600) è fortemente raccomandato un Pentium con 16 Mega di RAM e una scheda video veloce compatibile VESA. Sono supportati caschi virtuali e tutti i joystick multitasto esistenti sul mercato, anche se è possibile (e comodo) usare ancora mouse e tastiera per guidare l'astronave. L'eccellente sonoro supporta Gravis Ultrasound, Ensoniq, tutte le Sound Blaster e la Roland RAP-10; dal lato musicale tutte le schede appena menzionate oltre ai dispositivi compatibili General Midi. In formato CD audio sono disponibili alcune eccellenti musiche per chi possiede una scheda senza wave table (o per chi semplicemente le gradisce di più). Il gioco si installa sia sotto DOS che sotto Windows 95.

Trovando il bonus della Mappa Totale, nello schermo vedrete in blu le zone che non ancora esplorate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nel mondo del fuoco non è raro ammirare fiumi di lava come questo. L'animazione e i giochi di luce sono sicuramente degni di nota in *Descent 2*.

Eccoci mentre seguiamo il Guide-bot alla ricerca della chiave blu.

strategie dei nemici siano anch'esse concepite in 3D: i pattern di movimento seguono la struttura dei livelli e non si limitano ad essere su piani differenti rispetto al giocatore umano.

Ad aggiungere realismo ulteriore ci sono parecchi altri particolari quali le luci che ora si possono distruggere (rendendo scura o completamente buia una sezione della miniera), una serie di armi nuove e più intelligenti (molto bello il missile guidato, ma anche alcune delle armi convenzionali come il Gauss Cannon, ad esempio) e la presenza, come nel primo titolo, delle flare implementate come cunei luminosi da sparare nelle pareti circostanti, per illuminare una particolare zona (geniale!).

Abbiamo lasciato per ultimo l'innovazione forse preferita da chi si è trovato in difficoltà con le intricate mappe 3D nel primo *Descent*: in questo seguito è disponibile un piccolo robot "guida" che, se attivato, ci conduce "per mano" all'interno dei meandri delle miniere alla ricerca di chiavi, potenziamenti e quant'altro desideriamo trovare. Questo robot è gestibile da tastiera con una serie di semplici comandi e risulta molto utile in alcune sezioni, ad esempio quando dopo aver distrutto il reattore di una miniera si deve correre velocissimi verso l'uscita, spesso molto distante... con il robot è molto più semplice trovare l'uscita senza rischiare di mandare all'aria una missione per aver sbagliato la strada una o due volte! Abbiamo lasciato per ultimo il Guide-bot per un ulteriore motivo: se è vero che utilizzarlo può facilitare molto alcune sezioni di gioco, è anche vero che usarlo troppo rovina totalmente il piacere dell'**esplorazione** dei livelli, esplorazione che è sicuramente uno dei fattori più intriganti e affascinanti del gioco fin dalla sua prima uscita.

Ultimo particolare degno di nota (ma si potrebbe continuare) è la presenza di una colonna sonora spiccatamente metal registrata sulle tracce audio del CD-ROM del gioco; in alternativa, come in *Descent*, è disponibile una serie di eccellenti musiche in formati MIDI, di livello uguale, se non superiore, alle musiche in formato CD audio.

Descent 2 appare curatissimo in ogni particolare che aveva reso il suo predecessore un prodotto unico nel suo genere, inoltre le innovazioni e le aggiunte sono riuscite a migliorare un prodotto che appariva già quasi perfetto a suo tempo, sfruttando egregiamente le potenzialità dei PC odierni senza dimenticarsi di chi ancora non ha deciso di passare al Pentium. Un prodotto eccellente realizzato con estrema cura, sicuramente consigliato.

Roberto Camisana

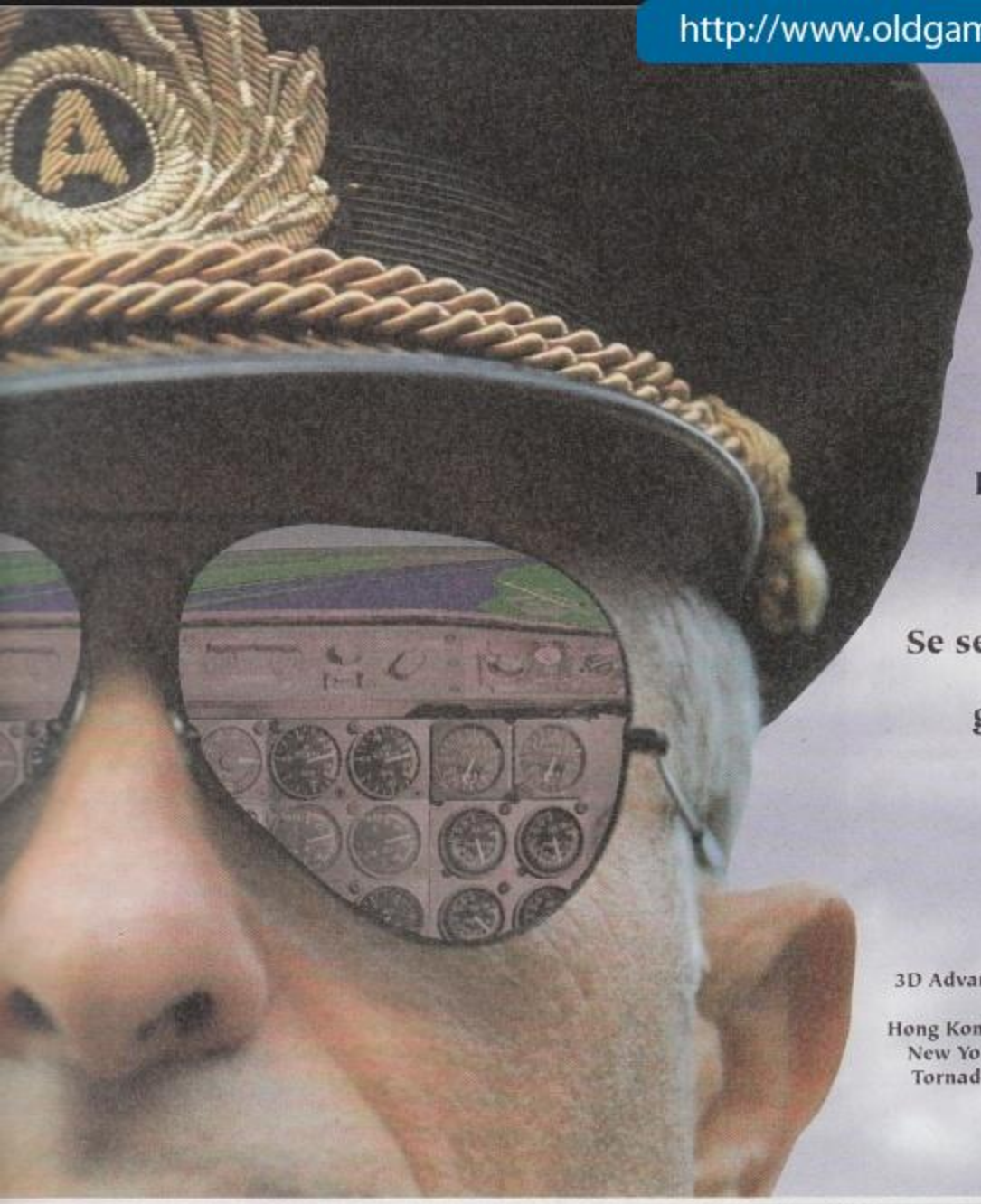
Questo poveretto a testa in giù (ancorato al pavimento in realtà) è un ostaggio dei robot.

ESPLORAZIONE

Esplorare le miniere di *Descent* alla ricerca dei power-up più nascosti è davvero bello, certo tutto dipende dal livello di difficoltà che si seleziona: con il primo (più semplice) ci si può dedicare all'esplorazione con relativa calma, mentre ai livelli più difficili l'esplorazione passa decisamente in secondo piano: salvare la pelle è fin troppo difficile, come trovare il tempo per guardare il panorama?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SoftMail é il punto di riferimento per mantenere il tuo PC costantemente ad alta quota!

La prima ed unica vendita per corripondenza specializzata in simulazione di volo — civile e militare — su Personal Computer.

Da SoftMail trovi anche gli accessori e le periferiche più adatte alle tue esigenze: joystick, pedaliere, volantini, libri e tutto ciò che ti serve per ricreare una cabina virtuale!

Se sei un appassionato di volo richiedi subito il catalogo gratuito: avrai a tua completa disposizione un grandissimo assortimento su disco e CD-ROM!

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174 • Fax (031) 300.214
Punto vendita a Como in Via Benzi 18

3D Advanced Graphic System, Air Power, Apache, Apollo XIII, ATP, Caribbean, EF 2000, Europe 1, Falcon, Flight Light Plus, Flight Shop, Flight Unlimited, Flights of 13 Mike, Hong Kong, Hawaii, Italy, Japan, Las Vegas, Microsoft Flight Simulator, Microsoft Il Mondo del Volo New York, Paper Airplanes, Paris, Precision Approach, PVF CD, Schiratti Commander, Top Gun, Tornado, Tower, US Navy Fighters, Washington ed inoltre raccolte di filmati dedicate al mondo dell'aviazione su CD-ROM, joysticks e pedaliere, libri in inglese ed italiano... tutto quello che serve per volare con il tuo PC!

PHOTO COPYRIGHT VOLARE — EDITORIALE DOMUS

virtuali

gli specialisti della simulazione

MILANO
via RASORI
Tel.
02 461936

tutti i programmi aggiunitivi per:
Flight Simulator/ATP

Computer
Giochi e Simulazioni
Joystick
Wargames
CD-Rom

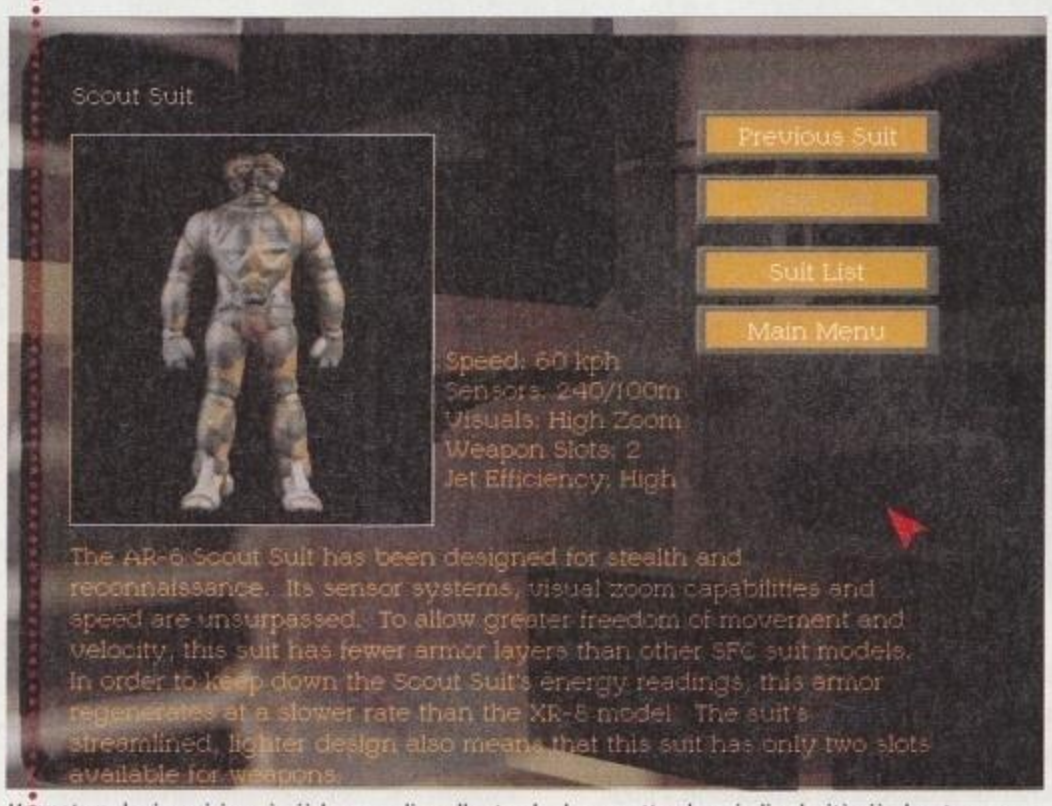
gli accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
Joystick/Volanti/Pedaliere
cts/Suncom/Logitech

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TERRANOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

Essere un comandante di squadra non è certo facile: ci vuole carisma, attitudine al comando, prontezza di spirito nelle situazioni più pericolose e - non ultimo - bisogna cercare di riportare a casa (insieme alla propria) anche la pellaccia dei propri compagni.



L'armatura da ricognizione è più leggera di quella standard, permettendo quindi velocità più elevate e maggiore manovrabilità.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AZIONE/STRATEGIA**
Software House: **VIRGIN**
Sviluppatori: **LOOKING GLASS TECHNOLOGIES**

Il tempo: un lontano futuro, molto lontano se pensiamo che in questo ci perdiamo ancora i satelliti (benché al guinzaglio). Le lune di Giove sono state colonizzate, ma i rapporti con il governo della Terra si sono andati via via deteriorando a causa della grossa spinta indipendentista dei coloni, che però non sono in numero sufficiente per accampare certe pretese. Con un accordo bilaterale si decide il loro trasferimento sul sistema Centauri, dove potranno colonizzare alcuni pianeti abitabili.

Sono passati molti anni dall'accordo e la società di Centauri si è evoluta: la popolazione è divisa in Clan (non ricorda un po' Battletech?), ha formato delle squadre di difesa e finora si è protetta abbastanza bene dalle sporadiche scorribande di alcune bande di pirati. Negli ultimi tempi, però, le incursioni sono aumentate e la ferocia degli aggressori è divenuta allarmante. Non si tratta più di minuscole bande disorganizzate ma di un piccolo esercito pronto a depredare e sabotare gli insediamenti colonici. Azioni così perfette e sincronizzate da far quasi pensare a un piano comune. Ma per mano di chi? E perché?

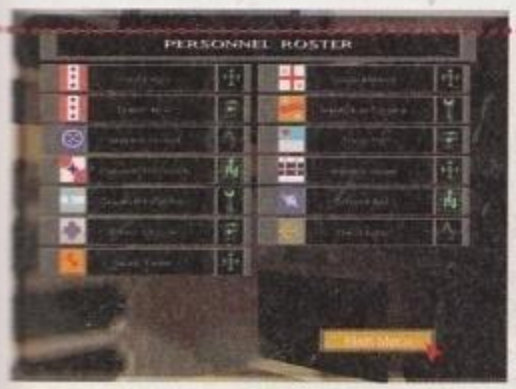
Per chi non l'avesse ancora capito, qui entra in scena il giocatore. Come comandante di squadra dell'appena nata Strike Force Centauri (SFC), una forza di difesa dotata delle più moderne tecnologie belliche, dovrete sventare i piani dei pirati ed eventualmente scoprire cosa o chi si nasconde dietro questo tentativo destabilizzante.

Per far ciò, dovrete affrontare molteplici **missioni**, da soli o con l'aiuto di alcuni compagni (fino a tre), in ogni condizione atmosferica, perennemente rinchiusi in una potente armatura (la famosa Powered Battle Armor) - una sorta di esoscheletro dotato dei sistemi più sofisticati di attacco e difesa.

Niente giganteschi robot di mazinghiana memoria, quindi, ma semplici **armature futuribili** che - non c'è bisogno di dirlo - sono più leggere e manovrabili ma anche più vulnerabili.

A una prima analisi, il gioco appare subito ben curato. Il manuale è completo e ben realizzato, la sequenza animata d'apertura è splendida e aiuta a calarsi immediatamente nei panni di un pilota di PBA e la musica si preannuncia eccezionale. Una prima impressione più che positiva, quindi, destinata comunque a migliorare. La grafica è curatissima (640x480 a 256 colori) ma durante le missioni si è dovuta impiegare una risoluzione minore per garantire una certa velocità. In questo modo il frame rate risulta più che adeguato anche senza possedere un Pentium.

Malgrado la risoluzione, i paesaggi dei vari pianeti sono davvero credibili (con ghiacciai, laghetti, pareti rocciose, strade e valli) e utilizzando il massimo dettaglio risultano molto realistici. Stesso discorso



MISSIONI

L'estrema varietà delle missioni in *TerraNova* è stata studiata appositamente per non annoiare il giocatore, e le missioni solitarie (utili per garantire la necessaria segretezza e per limitare l'impiego di mezzi) intervallano le più complesse operazioni di squadra. Vi troverete a sostenere missioni di salvataggio, attacchi a sorpresa, operazioni di recupero, atti di sabotaggio contro obiettivi strategici, raid per acquisizione di prove e altro ancora. Il tutto collegato da un ottimo filo logico che rende più credibile la trama del gioco.

ARMATURE FUTURIBILI

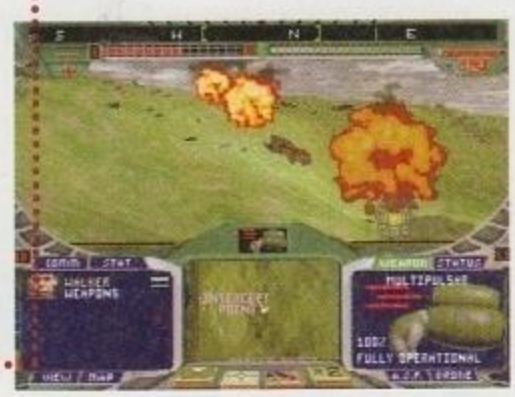
Le PBA (Powered Battle Armor) utilizzate dai piloti della Strike Force Centauri sono di due tipi ben distinti. L'armatura standard è più protetta (di maggior spessore che significa anche più peso e quindi meno velocità), dotata di sistemi bellici più imponenti e idonea quindi a missioni di combattimento. Quella da ricognizione, invece, è più manovrabile e veloce ma è meno sicura e può montare meno armi. È comunque la più indicata in operazioni in cui la velocità sia più importante delle potenza di fuoco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La mappa può essere visualizzata (non sovrapposta) sul visore per consentirne una più facile lettura.

Quando ci si avvicina troppo ad un'esplosione i pixel sono troppo evidenti e grossolani, anche nella risoluzione più alta.



per le esplosioni, i mezzi e le installazioni, che sono sufficientemente riconoscibili e dettagliate. L'unico difetto è che, se ci si avvicina troppo a un'esplosione, i pixel diventano enormi dando una certa sensazione di grossolanità. Diversamente dicasi per i mezzi di trasporto e le installazioni, che invece rivelano particolari inizialmente non visibili.

Un altro elemento di spicco in *TerraNova* (con questo nome ci si aspetterebbe un simulatore di cane...) è il suono. La colonna sonora è azzeccata e martellante e sottolinea con estrema maestria le diverse fasi di gioco, creando un coinvolgimento senza pari. Se poi aggiungiamo l'ottimo parlato (il veicolo da riporto e gli altri componenti della squadra comunicano con noi in risposta ai nostri **ordini**) e i pregevoli effetti sonori (in QSound per le schede dotate di altoparlanti esterni), otteniamo un prodotto davvero completo anche dal lato sonoro che scaraventa il giocatore nel bel mezzo dell'azione.

L'interfaccia, che inizialmente può sembrare complicata (si utilizza una combinazione di tastiera e mouse), è molto flessibile e permette di impartire ordini in modalità diverse (molte funzioni possono essere attivate con il mouse e ANCHE con la tastiera). Con un po' di pratica - sempre necessaria in ogni simulatore - ci si troverà presto a proprio agio.

È comunque possibile richiamare in ogni momento una videata d'aiuto o tenere a portata di mano la custodia del CD, che sul retro riporta le funzioni dei vari tasti.

Le missioni in *TerraNova* seguono una curva di difficoltà molto ben calibrata e sono collegate in maniera molto credibile le une con le altre. Questo per mantenere una certa continuità narrativa, evidenziata anche dalle sequenze cinematografiche (una ogni due missioni circa) che mostrano le prime difficoltà di inserimento tra i colleghi, la nascita di nuove amicizie, la scoperta di atteggiamenti sospetti e che fungono da "collante", rendendo il tutto simile a un film la cui trama si dipana lentamente. Non un prodotto da stare a guardare, quindi, ma una serie di missioni rese più interessanti e organiche da un qualcosa che le tiene saldamente insieme.

Dopo un breve allenamento (due "missioni" interne che hanno lo scopo di prendere familiarità con i comandi) comincia il lavoro vero e proprio - da soli o in compagnia - che inizialmente potrà sembrare un tantino frustrante. In *TerraNova*, infatti le missioni sono strettamente collegate e se non si riesce a raggiungere l'obiettivo è necessario riprovare (ancora e ancora).

Proseguendo nel gioco dovrete utilizzare apparecchiature sempre più sofisticate e affrontare nemici sempre più pericolosi. Potrete trovare le loro caratteri-

ORDINI

Per ottenere il meglio da una squadra è necessario che tutti si muovano insieme al fine di perseguire un obiettivo comune. È impensabile che ogni elemento faccia tutto di testa propria, quindi si rende necessario un coordinatore, il comandante di squadra. In Terra Nova si possono impartire molteplici ordini che riguardano il movimento, la strategia da seguire e l'uso di particolari strumenti. Tali ordini possono essere dati ad un pilota o all'intera squadra e sono utili per elaborare strategie di gioco vincenti. Una volta presa confidenza con l'interfaccia, sarà possibile attaccare un nemico da più parti, attuare manovre diversive o mandare un collega in avanscoperta, il tutto con un pugno di ordini!

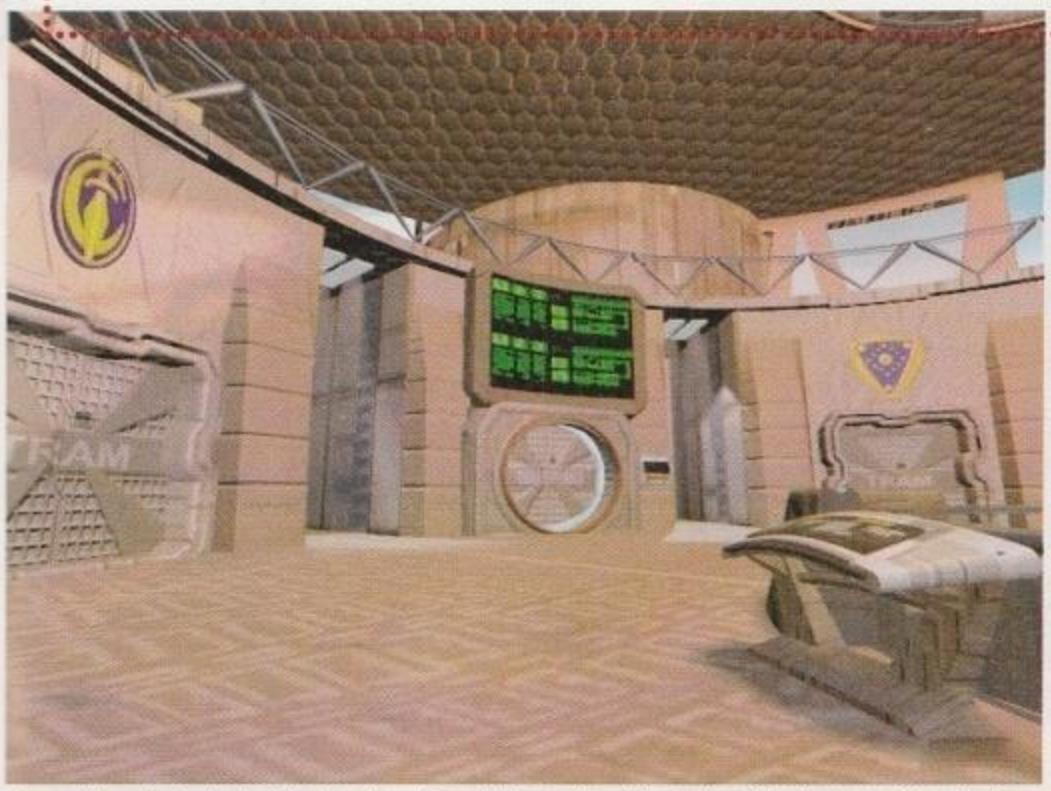
Info

Il processore minimo per far girare (solo girare, intendiamoci) *TerraNova* è un 486 DX a 33 MHz (se supporta una scheda grafica VLB o PCI), ma tenendo conto delle numerose animazioni e delle sequenze cinematografiche un 486 DX2 a 66 MHz ci sembra il vero entry-level. Per godersi al meglio le ottime sequenze è consigliabile una scheda grafica veloce (VLB o PCI, ma ormai sono tutte così) e, se si carica la versione minima del gioco, un CD-ROM a quadrupla velocità. La RAM necessaria è di 8 MB di cui 6,8 devono essere liberi. Lo spazio occupato su hard disk è di 41, 46 o 102 MB (comprensivo di file di swap, liberato quando si esce dal gioco) se scegliamo rispettivamente l'installazione minima, standard o completa. Sono supportate le Soundblaster (normale, Pro nuova e vecchia versione, 16, AWE 32), la Gravis Ultrasound, la Ensoniq Soundscape, la Roland RAP-10 e le General MIDI. Indispensabile il mouse, caldamente consigliata una coppia di speaker esterni per godersi il Qsound e un joystick.

Gli ordini sono semplici, ma permettono di elaborare strategie.molto complesse.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questa è la sala principale della base da cui è possibile accedere alla propria cabina (per usare il terminale, salvare/caricare situazioni) e intraprendere nuove missioni.

Un buon comandante non può permettersi di perdere i pezzi per la strada...

stiche sul pratico terminale nella vostra stanza che funziona anche come stazione di posta elettronica. I messaggi lasciati dai vostri colleghi e dal comandante, le notizie storico/politiche e i risultati delle operazioni portate a termine contribuiscono a migliorare l'atmosfera del gioco.

Per fare un po' di pratica senza seguire la trama del gioco, è possibile avvalersi del generatore di scenari casuali che, sulla base di certi parametri scelti dal giocatore (peraltro abbastanza numerosi), rende disponibili delle missioni "usa e getta" utilissime per allenarsi.

Anche i possessori di computer meno potenti sono stati tenuti in considerazione e tra le varie opzioni è possibile specificare il livello di dettaglio, la risoluzione desiderata (300x200 oppure 300x400) e il numero dei canali sonori utilizzati (più sono, più la velocità globale del gioco ne risente).

Per fortuna, è possibile associare ai dialoghi il testo corrispondente (utile per chi non capisce bene l'inglese ma lo legge senza troppi problemi) anche se su certi dialoghi non ha effetto e durante le sequenze cinematografiche è per forza di cose disabilitato. Una buona notizia è che già adesso dovrebbe essere disponibile la versione in italiano.

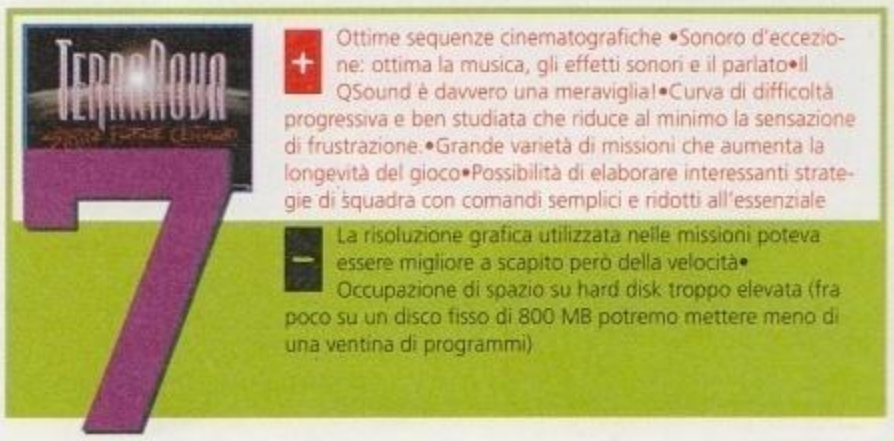
In definitiva un gran bel gioco, soprattutto coinvolgente, dotato di un sonoro eccezionale capace di non sfigurare affatto accanto a prodotti come *Wing Commander IV*. Davvero un ottimo prodotto consigliato ai fan di Battle Tech e ***Mech Warrior*** a cui tutti gli appassionati di combattimenti spaziali dovrebbero dare un'occhiata.

Marco Andreoli

MECH WARRIOR

La FASA, notissima casa produttrice di GdR e Board Game, ha pubblicato un'intera collana di giochi dedicati al mondo di Mechwarrior, che comprende un sistema di giochi di guerra tattici da tavolo (sia con le classiche "pedine" che con miniature in piombo e plastica) e un GdR poco conosciuto in Italia, ma molto diffuso all'estero.

Il veicolo da trasporto ci riporta alla base ogni volta che completiamo con successo una missione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRACK ATTACK

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **GUIDA**
Software House: **MICROPROSE**
Sviluppatore: **ARC ENTERT.**

No, anche questo mese F1 Grand Prix 2 *non s'è visto, ma in compenso mamma Microprose ne ha fatta un'altra delle sue:* Track Attack. *C'è da starne allegri?*

Inutile nasconderlo, l'attenzione di tutti gli appassionati di giochi di corse e non è da mesi concentrata sull'uscita del seguito del capolavoro di Geoff Crammond, ormai dato ancora una volta per imminente - a meno di ulteriori ritardi dovrebbe finalmente arrivare sugli scaffali dei negozi alla fine di aprile o inizio di maggio. Per allietare la dolce attesa, la Microprose, casa associata a quella Spectrum Holobyte che si potrà fregiare del titolo più atteso dell'anno, ha già pubblicato un paio di mesi or sono il buon *Virtual Karts* e oggi ritorna sui nostri monitor con questo *Track Attack*.

Questo prodotto, sviluppato dalla Arc Entertainment, è un gioco di corse classico, senza alcuna velleità simulativa ma tanta voglia di regalare al giocatore emozioni e coinvolgimento. In un certo senso, lo schema di gioco ricorda un altro capolavoro di Geoff Crammond, ***Stunt Car Racer***, soprattutto per quanto concerne il fantasioso schema dei circuiti e per la quasi totale assenza di regole a governare le corse...

Track Attack ci mette infatti al volante di una di quattro vetture futuribili da scarrozzare su 12 circuiti dal design davvero particolare, ricchi come sono di salti, giri della morte, trabocchetti e passaggi segreti. La promessa degli sviluppatori è dunque azione a go go e nient'altro. Sarà davvero così?

Dopo il (lento) caricamento iniziale, si accede al menu principale, da cui è possibile fare pratica su una delle piste senza vetture avversarie, per prendere confidenza con le macchine e imparare il disegno della pista (indispensabile per ottenere delle buone prestazioni), disputare una singola corsa, cominciare un nuovo campionato o riprendere una partita precedentemente salvata. Si possono anche scegliere le abituali opzioni relative al sonoro e al metodo di controllo (mouse, tastiera e joystick/joypad, ma non ThrustMaster Formula), o rivedere il replay di una corsa particolarmente spettacolare.

Prima di ogni gara, ci viene proposta una pregevole visuale aerea del circuito, la lista dei piloti con cui ci confronteremo e una interessante schermata in cui è possibile analizzare la nostra vettura e migliorarne le caratteristiche, investendo i soldi guadagnati terminando le eventuali corse precedentemente disputate o vincendo i **challenge** a cui abbiamo partecipato. In questo garage virtuale si possono comprare

STUNT CAR RACER

I videogiocatori della prima ora ricorderanno questa pietra miliare dei giochi di corse; *Stunt Car Racer* fu infatti il primo software di questo tipo a sfruttare la grafica vettoriale, sia pur senza texture mapping o altri fronzoli. Programmato da Geoff Crammond, mente geniale già creatrice di *Sentinel* e *Revs*, fece la sua comparsa su Amiga e Commodore 64 (solo successivamente su PC) alla fine degli anni '80, e fu un vero successo, grazie alla frenesia delle gare e al design da montagne russe dei circuiti proposti.

Chi più spende più guadagna: investire sulla macchina significa andare più forte e vincere più soldi.

Come osa, la signorina, utilizzare il mio nome di battaglia??? La MicroProse pagherà caro l'affronto.

Oh yeah! Alesi sarebbe fiero di noi... un controsterzo del genere non si vede tutti i giorni! Peccato che la curva successiva si avvicini pericolosamente!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Track Attack è progettato per funzionare sotto DOS, ma gira abbastanza bene anche sotto Windows 95. In caso gli utenti di quest'ultimo sistema operativo riscontrino dei problemi, possono comunque aprire una sessione DOS primaria in cui *Track Attack* sicuramente funzionerà senza problemi.
Il programma di installazione offre due possibilità: una da 30 MB (indispensabile) o quella completa da quasi 100 MB! Se si opta per la prima, occorre però sorbirsi caricamenti da CD frequenti e lenti anche con un lettore 4X... Decisamente la Microprose ha bisogno di migliori routine di caricamento da CD, giacché lo stesso problema si era riscontrato in *Virtual Karts*.
È possibile giocare *Track Attack* su qualunque Pentium dotato di almeno 8 Mb di RAM. La grafica VGA è abbastanza veloce, ma accusa talvolta dei rallentamenti anche sulle macchine più veloci. Supportato il multiplayer, sia in rete IPX che con connessione diretta via cavo o modem.

Su questa pista ci sono dei tratti completamente allagati. Qui è indispensabile utilizzare frequentemente la nitro, se non vogliamo lasciarci fermare dalla corrente.

CHALLENGE

Al termine delle gare di campionato, capita talvolta che un avversario computerizzato, sentendosi ridicolizzato dalle nostre prestazioni, ci offra una gara-scommessa sul circuito appena affrontato: è questo il challenge, una sfida a due che non dà punti per il campionato ma che può farci guadagnare preziosi soldini da investire subito per rendere la macchina più performante. A patto che riusciamo a vincere, naturalmente.

pneumatici e motori più potenti o aumentare la resistenza della macchina, irrobustendo i paraurti, le parti laterali o tutta la carrozzeria. La solidità della vettura è infatti un parametro molto importante, visto che in gara non mancheranno né le sportellate con gli avversari, né i fuori programma contro le barriere o le costruzioni a bordo pista...

La grafica con cui sono stati realizzati i circuiti è di buona fattura, ma è solo ed esclusivamente in VGA: purtroppo alla Microprose non hanno considerato il fatto che l'alta risoluzione sta sempre più diventando uno standard anche nei giochi di corse. Inoltre, la pur dettagliata VGA non è in grado di rendere pienamente giustizia al complesso disegno dei circuiti, poiché non riesce a sottolineare adeguatamente importanti particolari quali, ad esempio, i bumping (le piccole cunette che fanno saltellare la vettura), che influiscono negativamente sul controllo della macchina. Soprattutto quando si gioca con i tasti, quindi, la giocabilità risulta compromessa, e il modello di guida molto sovrasterzante e la eccessiva difficoltà di alcuni tracciati certo non aiutano il giocatore a sentirsi a suo agio su questi tortuosi circuiti. In compenso il sonoro è di ottimo livello, grazie alle bellissime canzoni registrate sul CD e agli "effetti speciali" che si avvalgono della tecnologia **Q-SOUND**.

In definitiva, quindi, *Track Attack* risulta un gioco discreto, ma lontano dalla straordinaria qualità proposta dai migliori giochi del genere apparsi sul mercato anche parecchi mesi fa - vedi *Screamer* o *Destruction Derby*, che pure rendevano al massimo senza sfruttare l'alta risoluzione.

E poi siamo sicuri che gli appassionati hanno già di che divertirsi nell'estenuante attesa del tanto sospirato *F1 Grand Prix 2*. Geoff, se ci sei batti un colpo!

Simone Bechini

Q-SOUND

Se avete una qualunque scheda sonora a 16 bit, potrete apprezzare questa chicca di *Track Attack*: il Q-SOUND rende infatti il sonoro più... tridimensionale, ovvero vi dà la sensazione di riceverlo non direttamente dalle casse ma da una direzione ben definita. Una perla che tutti gli appassionati di high-fidelity devono provare!

Ooops! Un sovrasterzo incontrollato, la macchina che sbanda improvvisamente, il dosso che si avvicina sempre più e... fuori pista! Niente paura, tra qualche secondo verremo riportati automaticamente sulla retta via.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCUDETTO

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **MANAGERIALE**
Software House: **DOMARK**
Sviluppatore: **INTERNO**

Il calcio è uno degli sport che più si presta a titoli di tipo manageriale. Pressoché ogni sistema da casa ha avuto una versione, più o meno riuscita, di questo genere. Ora è la volta di un prodotto interamente dedicato al campionato di calcio italiano.

Ultimamente, il calcio non è stato molto propenso nell'elargire soddisfazioni ai propri appassionati. L'Europa ha rifiutato in blocco, fatta eccezione per la Juventus, la candidatura delle squadre italiane; gli stessi calciatori hanno organizzato, poche settimane fa, uno sciopero che, almeno per ora, ha fermato lo svolgimento dei campionati per una settimana. Però, a rischio di cadere nella più bieca banalità, non mi vergogno di affermare che, ancora una volta, ci viene in aiuto il computer.

Ad alcuni mesi di distanza dalla versione inglese del gioco, arriva nella nostra penisola *Scudetto*, che altro non è se non la versione italiana di ***Championship Manager*** 2. Molti di voi ricorderanno la prima versione, oppure avranno messo le mani sull'edizione inglese, e bisogna dire subito che, trattandosi espressamente di un data disk, le novità non sono molte, a parte il fatto che il gioco prende in considerazione i nostri campionati di Serie A e B. Per tutti coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, è necessario aprire una piccola parentesi. *Scudetto* è un gioco strettamente manageriale, e il giocatore si vedrà costretto ha un'azione totalmente mentale più che fisica. Questo significa che il gioco si sviluppa in base alle scelte, più o meno oculate, di uno o più utenti umani che hanno nelle loro mani il destino delle squadre che hanno deciso di allenare.

Le scelte a disposizione dei giocatori sono, a dire il vero, pressoché infinite. Si va dalla formazione sul campo, alla scelta dell'undici titolare, dalla gestione degli acquisti dei giocatori, al tipo di contratto, con tanto di clausole, da sottoporre loro; e questo solo per citare alcune delle opzioni disponibili.

Tutte le competizioni realmente esi-

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

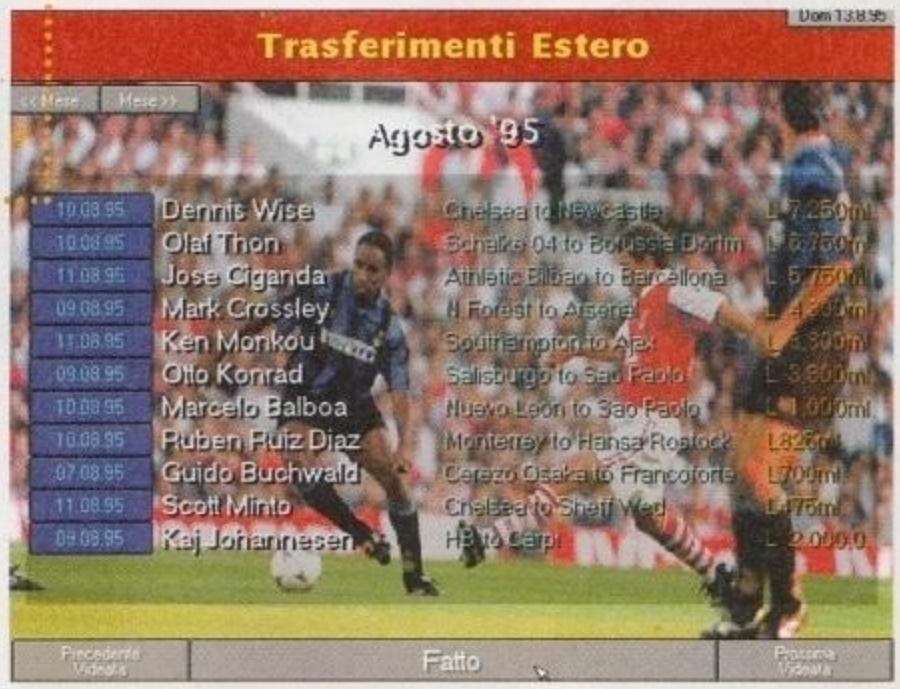
La versione inglese del titolo, uscita nei negozi alcuni mesi fa, è praticamente identica, per quanto concerne lo sviluppo di gioco, ma ha rappresentate le prime quattro serie, dalla Premiership alla 3rd Division. Oltre alla versione italiana, la Domark ha realizzato anche data disk che prendono in considerazione i campionati di mezza Europa: Belgio, Olanda, Francia, Scozia, Germania, Spagna e Svezia. naturalmente, tutte queste versioni hanno il testo su schermo e il commento della partita nella loro lingua madre.

È possibile controllare la posizione dei propri giocatori in campo accedendo alla schermata della tattica utilizzata. Ogni calciatore ha una posizione specifica che si rifà alla realtà.

Tutti i calciatori del gioco hanno caratteristiche specifiche che gli distinguono. È importante valutarle tutte per decidere se la posizione coperta in campo sia la più proficua.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



stenti vengono messe a disposizione dei manager. Come abbiamo già detto sono disponibili solo la Serie A e la Serie B, la Coppa Italia e le competizioni europee (quindi Coppa Uefa, Coppa Coppe, Champions League e Torneo Anglo Italiano) e diventa piuttosto logico rendersi conto che riuscire a gestire una rosa di una ventina di giocatori, soggetti a infortuni e offerte miliardarie, da parte delle società avversarie, non è una cosa semplicissima. In fin dei conti, il gioco riesce a soddisfare anche i più esigenti. Le partite vengono rappresentate da una schermata fissa (tutto il gioco è costellato di schermate fisse) che, tramite delle scritte, aggiorna il giocatore su ciò che sta accadendo in campo ed esiste la possibilità, anche se rallenta enormemente lo svolgimento della partita, di ascoltare il commento italiano degli avvenimenti, proprio come in una vera telecronaca, con tanto di cori e urla del pubblico.

Il gioco copre ogni aspetto, e ogni problema, che un vero allenatore deve affrontare, e lo fa in maniera logica e coerente. L'unico problema è che è lento. Per intenderci, il "lento" di cui sopra, non si riferisce all'aggiornamento dello schermo piuttosto che a fastidiosi problemi di clipping, ma lo è nel suo contesto generale, diventando, a lungo andare, un titolo piuttosto noioso. Questo comunque non vale assolutamente per tutti coloro che vogliono passare parte della loro giornata scegliendo quale calciatore fare scendere in campo nel ruolo di libero, oppure che tipo di formazione adottare nella semifinale di Coppa Uefa.

Il testo su schermo è completamente in italiano, anche se gli errori di grammatica non si contano, e dovrete aguzzare un po' l'ingegno per decifrare tutto ciò che vi viene comunicato.

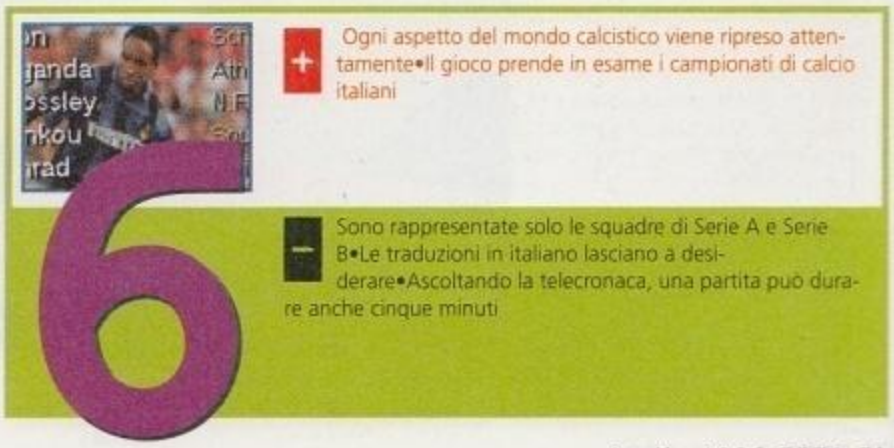
Un gioco particolare, rivolto a un tipo di pubblico particolare.

Giorgio Baratto

In questa schermata è possibile effettuare le sostituzioni durante l'incontro.

Info

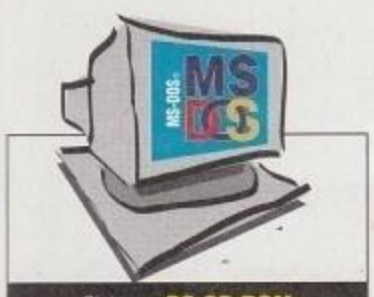
Per poter giocare senza farsi venire il latte alle ginocchia avrete bisogno, per lo meno di 486DX2 con 66 MHz e 8 MB di RAM. Il gioco supporta tutte le schede Sound Blaster, la Gravis Ultrasound, la Roland Rap 10, la Pro Audio Spectrum, la WaveJammer, la ES688 Digital Audio e la Soniq SoundScape. In più dovrete avere a disposizione 12 MB di spazio su Hard Disk per poter installare correttamente il gioco.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

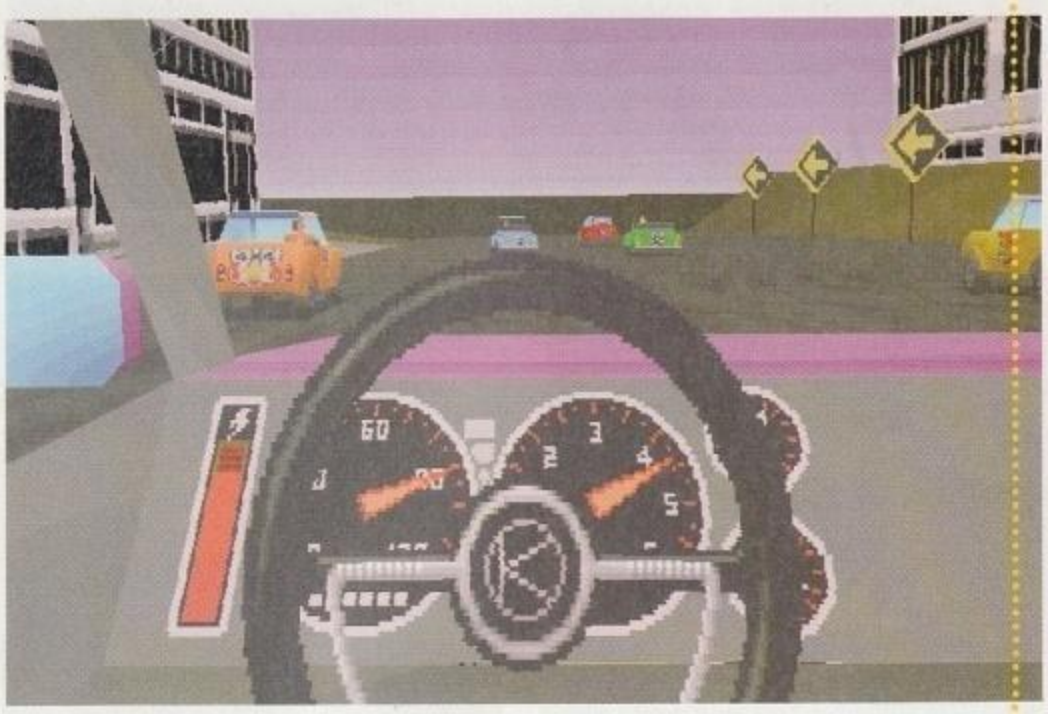
http://www.oldgamesitalia.net/

BIG RED RACING



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **CORSE**
Software House: **DOMARK**
Sviluppatore: **BIG RED SOFTWARE**

Stanchi dei soliti giochi di corse, con i soliti bolidi e le solite regole? Nessun problema, ecco a voi il primo gioco di guida da veri fuori di testa!



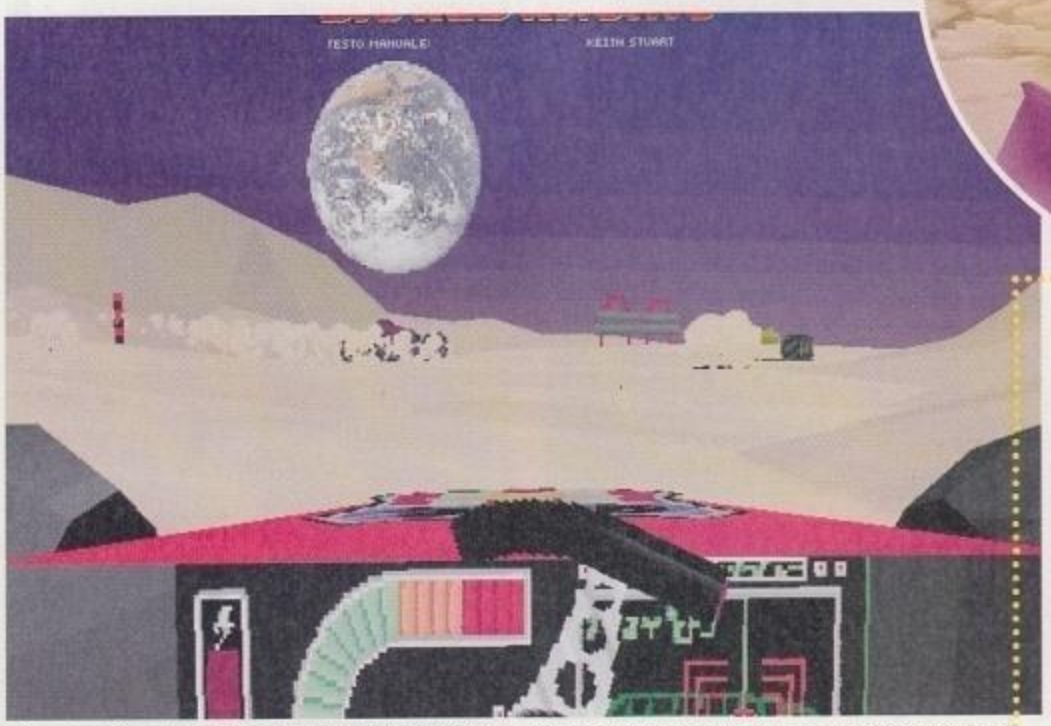
Sarà che con la società di oggi c'è poco da stare allegri, ma sta di fatto che lo stile demenziale, in tutti i campi, sta riscuotendo sempre maggiore successo: "Elio e le storie tese" a momenti sbancano il luogo sacro della canzone italiana, i comici fuori di testa impazzano in televisione e *Big Red Racing*, ovvero la follia applicata ai giochi di corse, fa oggi la sua comparsa sui nostri monitor.

L'obiettivo degli sviluppatori della Big Red Software, alla loro prima produzione full-price, è stato infatti quello di dissacrare un genere videoludico da sempre alla ricerca di velocità, coinvolgimento e realismo, ma quasi totalmente privo di qualunque forma di humor. Insomma, secondo i programmatori inglesi correre è divertente, ma farlo con un escavatore da miniera o un big foot può anche essere più entusiasmante di una gara di due ore su un ovale americano. Sarà proprio vero? Scopriamolo insieme...

Fin dal veloce caricamento iniziale, cui segue un breve demo, si intuisce che magari

VERSACCIO

Una nota curiosa: nei titoli del gioco, insieme ai programmatori e ai produttori, vengono citati anche i realizzatori dei versacci che accompagnano il giocatore nella selezione dei vari menu. Effettivamente, artisti di tale calibro hanno diritto alla loro parte di gloria...



Che magnifica luna si vede dalla superficie di Venere... occhio alla pista, però, con tutta quella terra che si alza al passaggio dei mezzi spaziali!

Big Red Racing non sarà un hit mondiale, ma di sicuro i suoi creatori sono primatisti della categoria fuori di testa: le scritte dei menu sono animate in un modo così bizzarro che risulta piuttosto difficile riuscire a leggerle senza perdere qualche diottria, e non appena si seleziona qualcosa si riceve in risposta un **versaccio** (una pernacchia, un bambino che piange o, ancora, il lamento di un uomo afflitto da seri problemi di metabolismo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La ricognizione con l'elicottero è utile per osservare le insidie e i tagli proposti dal circuito da affrontare.

No, non è un mostro di *Doom*, è solo una installazione che fa da cornice a questa gara spaziale...

Questo maggiolone rosso è, insieme a una Mini, l'unica vettura "tradizionale" del gioco.

e... fermiamoci qui che è meglio!). Come inizio non c'è male, insomma. Già, ma farete in tempo a impazzire in cinque minuti se non disabilitate i commenti sonori appena possibile!

Ad ogni modo, se siete sopravvissuti al duro impatto iniziale, *Big Red Racing* ci permette di selezionare il metodo di controllo e il personaggio che metteremo al volante di uno degli innumerevoli mezzi proposti - ammesso che ce ne sia uno. Eh sì, perché di volanti, sui gommoni con motore fuoribordo, o sugli elicotteri, o ancora sugli hovercraft, non c'è traccia. *Big Red Racing* mette a disposizione del giocatore 24 **piste** molto particolari, su ciascuna delle quali sono ammessi a correre due diversi mezzi, adatti allo scenario della gara: dune buggy e camion sul deserto, escavatori e cingolati nelle miniere, navicelle e mezzi speciali sulla luna e così via.

Le corse, a cui prendono parte sei concorrenti, sono generalmente molto divertenti, vuoi per la particolarità dei mezzi guidati, il cui comportamento è reso piuttosto fedelmente nel gioco, vuoi per la frenesia della gara, in cui non mancano sportellate con i rivali e tagli al percorso: infatti è possibile muoversi liberamente sul terreno di gara, abbandonando la pista vera e propria per avventurarsi sulle montagnette laterali e nelle zone circostanti. L'unica limitazione è quella di passare sotto i quattro-cinque checkpoint disseminati lungo il percorso, pena in mancato conteggio del giro. *Big Red Racing* è quindi un gioco originale e divertente, soprattutto se giocato in **multiplayer**, ma purtroppo è anche piuttosto scadente quanto a qualità tecnica: la grafica VGA è poco definita e dettagliata, mentre quella SVGA risulta troppo lenta per essere sfruttata bene anche sui Pentium di fascia alta. Un vero peccato, perché gli ingredienti, anche quelli sonori - le tracce audio sono davvero belle - per un gran gioco c'erano tutti, partendo proprio dalla eccezionale originalità di questo gioco. Non resta che sperare che gli sviluppatori della Big Red Software, magari con l'aiuto di un produttore navigato come la Domark, riescano ad accumulare un po' di esperienza nella realizzazione di motori grafici di maggiore qualità e velocità: insomma, un po' più di testa - almeno in questo - in un prodotto davvero fuori di testa...

Simone Bechini

Info

Big Red Racing gira, un po' lentamente ma senza troppi problemi, sotto tutti i sistemi operativi Microsoft: DOS, Windows 3.1 o Windows 95. L'installazione occupa oltre 40 MB sull'hard disk, che però potranno essere totalmente liberati grazie all'utility inclusa sul CD di gioco, senza lasciare DLL o altri file sparsi nei meandri delle sottodirectory di Windows. Il sonoro, che si avvale di vari effetti "speciali" e di alcune tracce audio di grande qualità, è globalmente di buon livello, mentre lo stesso non si può dire della grafica, poco dettagliata in VGA e lenta anche su un P133 con 16 MB di RAM in SVGA. Supportato il gioco in direct link, modem o rete IPX, nonché il volante ThrustMaster Formula T1 (e quindi anche il T2). Questo prodotto è stato interamente tradotto in italiano.

PISTE

Le 24 piste di *Big Red Racing* sono suddivise in 3 categorie, distinte dal livello di difficoltà: facile, medio e difficile. Prima di affrontare ogni tracciato, inoltre, si può apprezzare una pregevole schermata introduttiva da cui, tra l'altro, si può lanciare una ricognizione aerea (in elicottero) del circuito, per poterne analizzare il disegno e per memorizzare i punti da "tagliare", sfruttando magari i numerosi salti e i dossi presenti. Occhio a non ribaltarvi, però!

MULTIPLAYER

Una nota davvero positiva di *Big Red Racing*: supporta tutte, ma proprio tutte le modalità multi giocatore: oltre alle solite direct link (cavo null-modem), modem e rete IPX si può infatti giocare anche in due sullo stesso computer, sfruttando la modalità split-screen (divisione dello schermo in due parti), retaggio dei prodotti realizzati quando le nuove tecnologie di comunicazione non era ancora a portata di tutti - (o quasi...).

7

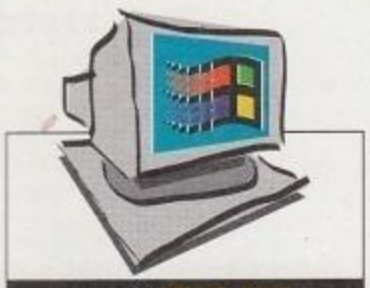
\+ Schema di gioco davvero originale•Il giocatore è libero di girare per gli scenari delle gare praticamente senza limitazioni•Ci sono una marea di mezzi diversi da provare, tutti con le loro caratteristiche e il loro modello di guida•Si può giocare in due in split-screen•Tradotto in italiano

\- Grafica sotto tono: poco definita e dettagliata in VGA, lenta e scattosa in SVGA, anche sulle macchine veloci•Pur richiedendo il CD di gioco, occupa 42 MB su HD•Basterà la demenzialità ad assicurare una buona longevità?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

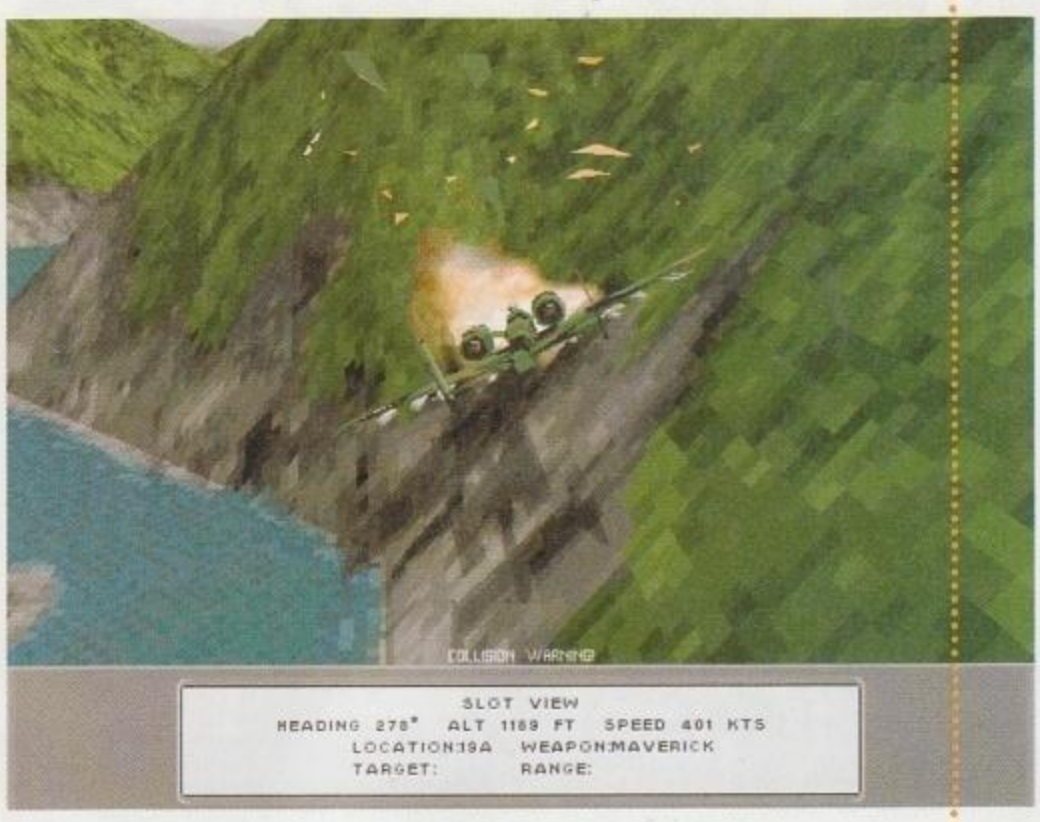
http://www.oldgamesitalia.net/

A-10 TANK KILLER 2
SILENT THUNDER



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIMULATORE**
Software House: **SIERRA**
Sviluppatore: **INTERNO**

Come preannunciato nell'anteprima del mese scorso, la Sierra torna nei cieli con un simulatore di A-10 "Tank Killer" che promette di strabiliare tutti gli appassionati "seri" con una grafica da urlo.



AURORA

Anche se secondo il Pentagono non esiste neanche il progetto di un aereo del genere, le fonti più accreditate danno ormai per certo che gli Stati Uniti stanno studiando un aereo spia in grado di viaggiare a Mach 6 o Mach 7 (no, non è un errore di stampa!) ad altitudini stratosferiche che utilizza una versione molto semplificata del ramjet. Il nome Aurora probabilmente non è quello ufficiale, ma proviene da una nota di credito del Pentagono che giustificava con questa voce una spesa di svariati milioni di dollari. L'Aurora è stato avvistato, nonostante l'alta velocità, sia in California che dalle coste scozzesi del Mar del Nord e sembra sia stato utilizzato anche nella guerra del Golfo.

La Guerra nel Golfo è stata per la macchina militare statunitense un vero banco di prova: il Pentagono ha potuto collaudare in condizione operative e climatiche di estremo stress i nuovi caccia Stealth, gli F-117, i bombardieri B-2 e, secondo i più informati, anche il nuovo caccia stratosferico **Aurora**.

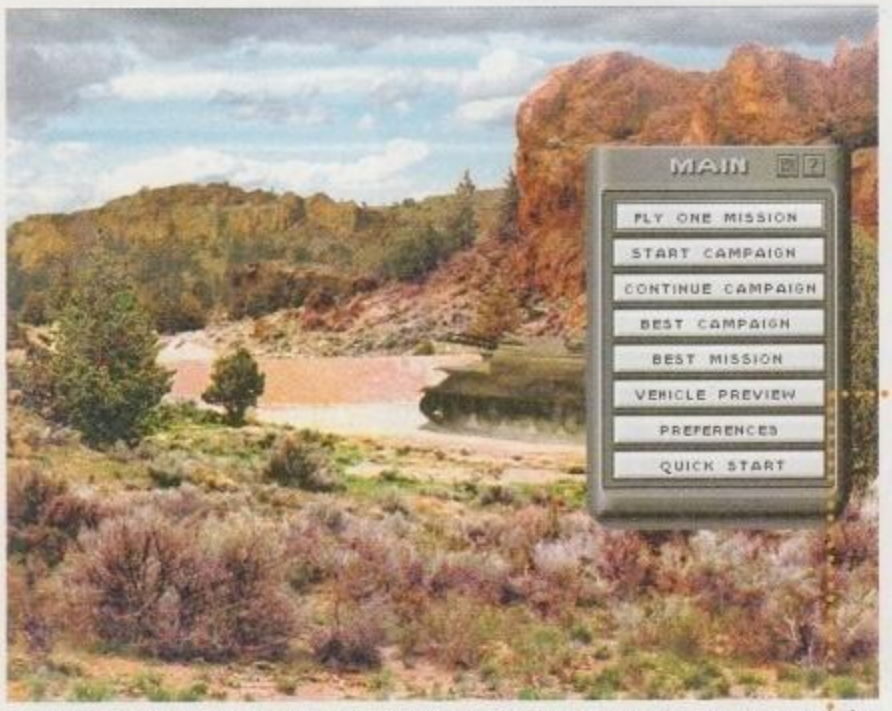
Nel campo degli aerei più tradizionali, rientrano tra quelli utilizzati con estremo successo gli A-10 Warthog, dei caccia da supporto ravvicinato lenti e ingombranti, ma praticamente perfetti per la distruzione dei mezzi corazzati.

L'armamento dell'A-10 comprende infatti, oltre a una serie impressionante di bombe Mk 82 e 84 e di missili aria-aria, anche un cannoncino da 30 mm lungo ben 7 metri in grado di sparare dei proiettili rivestiti di uranio impoverito. La particolarità di questi proiettili è di riuscire a sfondare qualsiasi corazzatura, anche quelle più spesse utilizzate sui tank sovietici.

Il nuovo simulatore della Sierra ha come protagonista proprio l'A-10 che per i motivi elencati prima è stato anche soprannominato "Tank Killer". Seguendo la migliore tradizione dei simulatori militari, potrete scegliere di intraprendere una vera e propria carriera di pilota di A-10, iniziando da qualche missione di addestramento per poi passare a quelle da combattimento di difficoltà sempre crescente.

Tuttavia non manca l'opzione per pilotare una missione singola, scegliendola tra le decine di disponibili, divise in quattro teatri di operazioni, che includono la Corea e, ovviamente, il Golfo. Inoltre, come succede sempre più spesso, è stata inserita un'opzione che vi permette di partire senza tanti preamboli per una missione, evitando la parte "manageriale" di armamento e di briefing. Questa opzione farà sicuramente la felicità dei giocatori meno avvezzi alle sottigliezze di un simulatore vero e proprio, come ad esempio l'importanza delle distribuzione del peso sotto le ali durante un duello aereo.

Scegliendo una missione singola o una appartenente a una campagna, arriverete poi alla schermata dell'armamento, che vi propone la configurazione balistica



Il menu principale vi permette di scegliere se intraprendere un'intera campagna, una missione singola o se gettarvi nella mischia senza tanti preamboli.

Anche le abitazioni e le strade sono riprodotte con un grado di dettaglio elevatissimo.

Ovviamente non manca la mappa che vi permette di controllare l'andamento della missione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

migliore per la missione scelta. Potrete modificarla selezionando un'altra configurazione tra quelle già prestabilite, oppure armando singolarmente ogni pilone subalare secondo le vostre preferenze.

Dopo qualche istante (o minuto, a seconda del **sistema** che state utilizzando) arriverete nel cockpit del vostro fido A-10, pronti a seminare morte virtuale tra le truppe del nemico. Le missioni vanno dalla distruzione di colonne di corazzati (l'impiego migliore dell'A-10) all'attacco di basi aeree con missili **Paveway**, dalla perlustrazione di un'area all'intercettazione di elicotteri.

La grafica è, come potete vedere dalle foto, strabiliante: il dettaglio del suolo, del mare e dei mezzi in alta risoluzione non è secondo a nessun altro simulatore uscito di recente. Il deserto, la vegetazione, le città e perfino le cascate sono riprodotte magnificamente. Anche i mezzi militari, sia terrestri che volanti, sono dettagliatissimi, e sul nostro A-10 è possibile scorgere la tipica decorazione a "bocca di squalo". L'unico rammarico è che se la Sierra avesse optato per una versione DOS, probabilmente il gioco sarebbe risultato fluidissimo anche sui 486 di media potenza, mentre invece *Silent Thunder* si dimostra a volte scattoso e impreciso soprattutto con macchine con soli 8 MB di RAM, dato che dipende da un sistema operativo avido di memoria come Windows 95.

Una delusione? Tutt'altro! Il numero di missioni, il livello di dettaglio dell'alta risoluzione e la precisione della simulazione rendono *Silent Thunder* un ottimo prodotto, consigliato a tutti gli amanti del genere. A patto che abbiano un Pentium e 16 MB di RAM...

Paolo Paglianti

Info

Come avrete letto nella recensione, l'hardware richiesto da *Silent Thunder* è particolarmente "esoso" soprattutto per la presenza in background di Windows 95. Sono indispensabili 16 MB di RAM per ottenere una giocabilità decente, quindi state lontani da questo gioco se avete solo 8 MB (a meno che non vogliate attendere decine di minuti tra una missione e l'altra). È possibile utilizzare tutti i joystick e le schede sonore riconosciute da Windows 95. Per quanto riguarda lo spazio occupato su hard disk, è possibile scegliere tra tre diverse opzioni di installazione, a seconda dello spazio disponibile sul vostro hard disk.

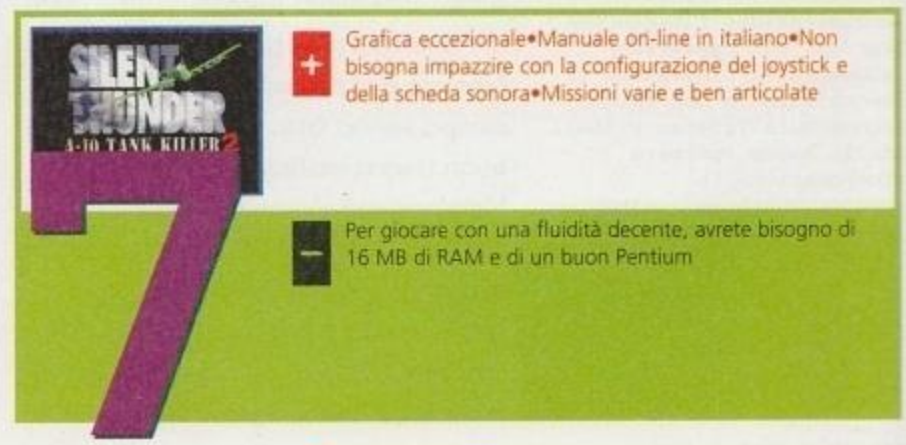
SISTEMA

Come potete leggere nello spazio dedicato alle specifiche del sistema. *Silent Thunder* richiede notevoli sforzi dal vostro hardware. Tuttavia questi sforzi sono necessari più per il sistema operativo, Windows 95, che per il gioco di per sé. D'altra parte, grazie al sistema operativo di Bill Gates, non dovrete preoccuparvi di setup e calibrazione di schede sonore e joystick.

PAVEWAY

Per distruggere le piste di decollo vengono utilizzate delle bombe particolari che al momento dell'esplosione rilasciano diverse piccole cariche; creando tanti crateri di dimensioni ridotte piuttosto che uno solo più grande. Questi crateri sono particolarmente profondi e rendono con un singolo colpo la pista completamente inutilizzabile.

Notate il livello di dettaglio della torre di controllo inquadrata a metà dell'HUD, quella del cockpit e della giungla. Purtroppo, senza 16 MB di RAM, l'azione è un po' rallentata.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL WARRIORS

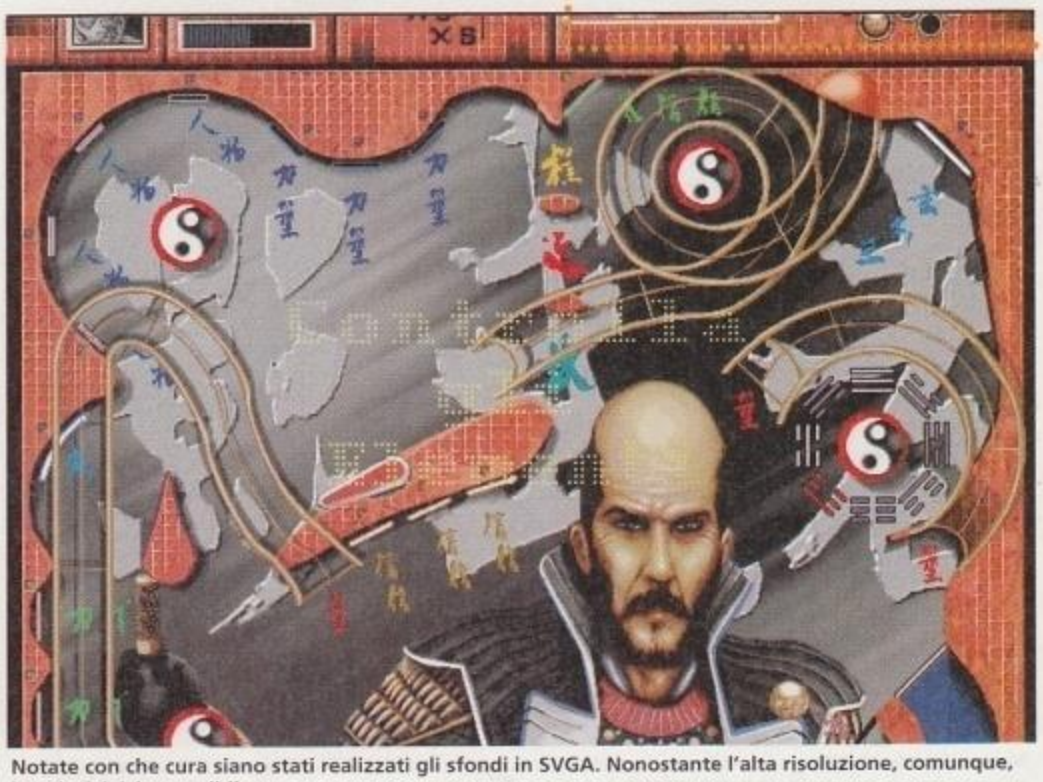
Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **FLIPPER**
Software House: **MONDADORI NEW MEDIA**
Sviluppatore: **NEMESI**

I ragazzi della neo-nata Nemesi presentano al pubblico il loro primo prodotto: si tratta di un flipper dalla grafica mozzafiato in SVGA, che vanta una velocità, una giocabilità e un coinvolgimento di tutto rispetto. Riuscirà questa nuova casa italiana a imporsi sul mercato? Se i futuri lavori saranno come questo Pinball Warriors, *non si può che sperare in bene!*

Di solito, i primi giochi realizzati da nuovi team di sviluppo sono raramente dei capolavori perché, com'è noto, quando si è alle prime armi, non si ha tutta l'esperienza necessaria. Nel caso di *Pinball Warriors*, però, i ragazzi della Nemesi, pur essendo nuovi in questo campo, hanno fatto decisamente un buon lavoro, realizzando un **flipper** bidimensionale di prim'ordine.

Innanzi tutto è da rilevare la cura che hanno adoperato nell'aspetto grafico: tutto il gioco è in grafica SVGA VESA, e i tavoli dei flipper sono davvero belli e realistici: durante il gioco si resta affascinati dalla velocità e dalla fluidità dello scrolling del video, tanto che sembra di giocare con un flipper vero: il movimento della pallina è assolutamente realistico, e si può vedere la biglia scorrere sul tavolo a una velocità impressionante anche su macchine di media potenza. Un punto a favore di *PW* è rappresentato dal fatto che gira bene anche su macchine lente, grazie a una particolare tecnica di scrolling hardware che permette ai processori più lenti di ottimizzare le prestazioni, dando risultati eccezionali come se si stesse giocando su di un Pentium. Un altro punto a favore del gioco è l'audio: a parte la colonna sonora di introduzione, che alla lunga risulta come sempre ripetitiva, le musiche di accompagnamento dei 4 tavoli del gioco sono ben realizzate e adattissime agli scenari; particolarmente belle sono quella del flipper del Drago, che ricorda molto quella del film "Grosso guaio a Chinatown" e quella dello scenario di Atlantide.

Proprio gli scenari, come in tutti i flipper, sono il piatto forte: non sono infatti semplici sfondi su cui rotola la pallina, ma vere e proprie ambientazioni suggestive e coinvolgenti; per esempio, nel flipper del Drago si ha l'impressione - complici vari fattori come la musica, il sonoro, ecc. - di essere veramente nella tana di uno "sputafuoco", così come il



Notate con che cura siano stati realizzati gli sfondi in SVGA. Nonostante l'alta risoluzione, comunque, la velocità è ineccepibile.

FLIPPER

Di giochi di flipper ce ne sono molti, tutti più o meno validi. Tra i più noti ricordiamo: *Pinball Dreams*, *Pinball Fantasies* e *Pinball Illusions* , della pluri-acclamata 21st Century che ha il merito di aver portato il genere flipper sui computer a un livello qualitativo notevole, *Pro Pinball: The Web*, giocabilissima simulazione tridimensionale della Empire Interactive, *Tilt*, esperimento in 3D della Virgin riuscito a metà, e infine, per gli appassionati, non si può non citare il vecchio *Silverball*, del Team 17, con una convincente ambientazione futuristica. Per chi non ne avesse abbastanza, ricordiamo il vecchissimo e non molto conosciuto *Tristan Pinball*, della Amtex Software Corporation: in quest'ultimo caso siamo nella preistoria dei flipper per PC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il tavolo di Atlantide è ricco di bonus: basta guardare sulla destra per accorgersi di quanto questi bonus siano difficili da completare e richiedano un controllo completo sulla pallina.

Colpendo i bonus adatti, attiveremo delle funzioni come l'installazione dell'armatura del robot.

flipper di Atlantide conferisce durante il gioco una sensazione di relax, come se ci trovassimo sul fondo dell'oceano.

Per quanto riguarda l'aspetto giocabilità, il prodotto in questione ne ha da vendere: velocità frenetica, controllo della biglia realistico, varietà degli scenari... questi e altri sono gli ingredienti di un gioco veramente bello, realizzato con cura e competenza.

Tra le particolarità del gioco possiamo citare l'introduzione di sequenze renderizzate in Full Motion Video che mostrano la partenza della nostra astronave da una base orbitante in direzione del flipper selezionato: ad esempio, se abbiamo scelto nel menu principale il flipper di Atlantide, vedremo la nostra navicella partire dalla stazione spaziale e solcare i cieli alla volta del pianeta dove si trova il tavolo scelto, come se fossimo dei guerrieri pronti a sfidare il flipper (dei Pinball Warriors, appunto); una volta giunti sul pianeta, la nave si immergerà nel mare, dando così inizio alla partita.

Il tavolo del Dragone è a dir poco spettacolare: notate la ricchezza di colori!

Una spettacolare sequenza introduttiva: l'astronave atterra sul pianeta in cui si trova il flipper di Atlantide.

I comandi di gioco sono i classici di tutti gli altri flipper: i tasti SHIFT servono per muovere i flipper, i CTRL e gli ALT per le spinte laterali, la barra spaziatrice per la spinta dal basso, e così via; è possibile mettere in pausa il gioco per poter osservare (scrollando il video) meglio i tavoli e la locazione degli innumerevoli bonus di cui sono disseminati, mentre il numero massimo delle persone con cui possiamo giocare è quattro.

Per concludere, *Pinball Warriors* è davvero un bel gioco, che nulla ha da invidiare a flipper di altre case, ed è sicuramente uno dei migliori titoli bidimensionali in commercio: certo, tecnicamente non raggiunge i livelli di *Pro Pinball: The Web*, che è tridimensionale e che ha un realismo sicuramente maggiore, ma l'alta risoluzione grafica e la profondità fanno di *PW* un titolo di successo.

Alessandro Stanchi

TUTTI A TAVOLA!

ROBOT
Lo scopo è di completare il robot da combattimento, installando i 12 dispositivi cibernetici, il che richiede di far percorrere alla pallina uno dei tre tratti di rampa e distruggere gli abbattibili opportuni.

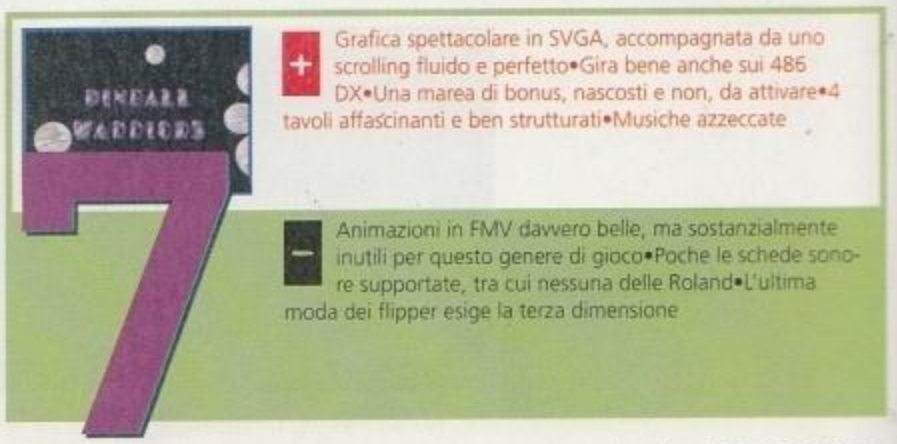
SAMURAI
Qui bisogna diventare un perfetto samurai, e per far ciò occorre dominare lo Spirito, gli Elementi e le Quattro Vie (della Mente, della Spada, degli Dei, della Vittoria): anche qui bisogna azzeccare le opportune rampe e buttare giù i vari abbattibili per ottenere armi e bonus.

DRAGONE
In questo tavolo lo scopo è combattere contro il Drago, e riuscire a rubare il suo tesoro; tramite bonus particolari, poi, è possibile scoprire il nome del Drago, che equivale alla sua anima, e sconfiggerlo, così, definitivamente. Se si realizzano tutti i bonus previsti, si accede a un tavolo supplementare, quello del tesoro del Drago.

ATLANTIDE
È probabilmente il tavolo più bello e affascinante, pieno zeppo di bonus nascosti da trovare e di stanze segrete da aprire; qui lo scopo del giocatore (che veste i panni di un archeologo) è di riportare alla luce i tesori di Atlantide, facendo attenzione al mostro posto a loro difesa dagli Antichi, l'orrendo Dagon.

Info

Per giocare a *Pinball Warriors* è necessario possedere un 486 DX, 4 MB di RAM di cui 2 MB di memoria EMS, DOS 6.2 o superiore, una scheda grafica SVGA VESA 1.2 compatibile con 1 MB di RAM, 490 K liberi di memoria convenzionale e un lettore CD-ROM 2x (meglio se 4x o superiori). Il gioco risiede su un CD e il programma di installazione richiede 10 K liberi sull'hard disk per installarvi i file di configurazione. Per sentire il sonoro, il parlato digitalizzato (in inglese o in italiano) e le musiche è necessario avere una scheda sonora Sound Blaster, SB Pro, SB 16 o Gravis Ultrasound. Il controllo del gioco avviene tramite tastiera, ma nel menu principale si può usare anche il mouse. Per chi avesse una scheda grafica con driver vecchio o incompatibile con quelli supportati, il gioco include il driver shareware UNIVBE e un patch interno, che è compatibile con tutte le schede grafiche in commercio, e grazie al quale chiunque possegga un SVGA può giocare senza problemi: un accorgimento intelligente da parte dei programmatori che risolve i problemi di compatibiltà con le innumerevoli schede presenti sul mercato.

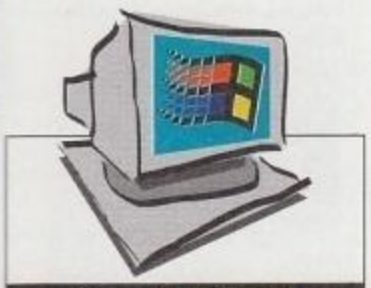


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

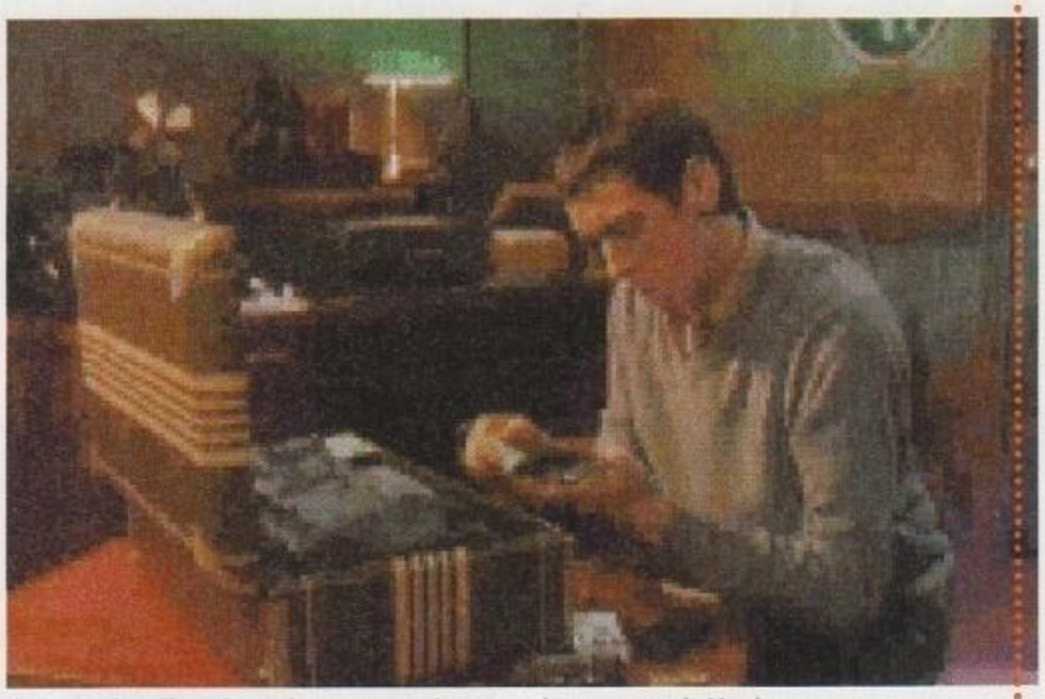
BAD MOJO

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **ACCLAIM**
Sviluppatore: **PULSE ENTERTAINMENT**

Sentite questo rumore ? Come una sorta di lieve scalpiccio, un grattare leggero di unghie contro una superficie dura... viene da laggiù... dagli angoli bui e sporchi della vostra casa. Niente paura... sono solo le vostre zampette pelose!



Il protagonista, Roger Sams, si prepara a partire per una lunga vacanza in Messico.

Roger Sams non sembra particolarmente preoccupato dal temporale che si sta scatenando con rara violenza su San Francisco. Ha altro a cui pensare, mentre si appresta a completare gli ultimi preparativi per la sua imminente partenza per il Messico... un cambio d'abiti, il passaporto: non manca proprio nulla, nemmeno una valigetta colma fino all'orlo di biglietti verdi con annesso ritratto di George Washington. Roger sa bene che la sua vita, dominata fino ad allora dal dolore e dalla frustrazione, sta per cambiare... ma ancora non sa fino a che punto! Prima di lasciare per sempre la squallida stamberga, un'ultima occhiata al prezioso medaglione appartenuto alla madre e, in un istante, il destino del nostro amico si compie: è il "Bad Mojo", la terrificante magia che si sprigiona dall'antico monile, a strappargli l'anima dal corpo per seppellirla nel cheratinoso involucro di uno scarafaggio!

E dove termina l'inquietante introduzione (interamente in Full Motion Video), comincia l'incubo: prepariamoci a entrare in uno dei giochi più sconvolgenti che siano mai approdati sullo schermo di un computer. Chi è Roger Sams? Dove stava andando? Da dove provengono tutti quei soldi? E - soprattutto - perché è stato trasformato in un insetto? Beh, sappiate che solo quest'ultimo potrà rispondere a tutte queste inquietanti domande e risolvere il mistero che si cela dietro a *Bad Mojo*. Saremo noi a guidare i passi, lievemente striscianti, di Roger "Beetle" Sams nell'esplorazione di un appartamento (sarebbe più appropriato parlare di una "lurida topaia") composto da sei stanze che, per uno scarafaggio, rappresentano un universo sconfinato.

L'interfaccia è una delle più semplici mai viste in un gioco d'avventura, per il semplice fatto che... non c'è! Niente inventario (avete mai visto un insetto con lo zaino?), nessuna azione selezionabile, solo quattro tasti-cursore che ci consentono di far trotterellare il nostro simpatico alter-ego in tutte le direzioni, ma anche di farlo spingere, tirare, urtare, colpire... Questa semplicità, pur non togliendo nulla alla ricchezza del gioco,

Ecco il macabro esito della risoluzione di un puzzle!

Info

Per poter esplorare il mondo da un nuovo punto di vista è necessario disporre almeno di un processore 486 a 33 MHz con 8 MB di memoria, una scheda grafica SVGA Local Bus, un CD-ROM a doppia velocità e Windows (3.1 o 95); tuttavia consigliamo un 486 DX2 a 66 MHz, laddove una giocabilità ottimale si ottiene comunque a partire dai 100 MHz. Sono supportate tutte le schede audio riconosciute da Windows, e il programma provvede a installare anche Quick Time, indispensabile per la visualizzazione dei filmati in FMV. Il gioco è interamente controllato via tastiera.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una volta completata una stanza potremo incontrare il nostro spirito guida e ascoltarne i preziosi consigli.

consente di immergersi totalmente, senza filtri, nell'incredibile mondo che ci si para dinanzi nelle nostre peregrinazioni: eccoci allora a correre sulle tubature incrostate di una stufa a gas, su vecchi materassi, sotto i tavoli (con tanto di gomme da masticare ivi riposte), in mezzo ai rifiuti e in porzioni di cibo avariato... Potremo gironzolare perfino sulla faccia di ignare persone addormentate (yuk)! E tutto ciò non sarebbe nulla, se non fosse che tutte le locazioni sono rappresentate con una grafica caratterizzata da un grado di realismo assolutamente terrificante: attraverso una magistrale fusione tra grafica di sintesi precalcolata e immagini digitalizzate, i grafici della Pulse hanno ricreato un "mondo" davvero credibile, trasformando nel contempo un ambito in sostanza familiare (ci si muove pur sempre in un appartamento) in un luogo alieno e misterioso. Ogni locazione, rappresentata da un'immagine statica (salvo piccole pregevoli animazioni) caricata singolarmente dal CD, suscita sensazioni che vanno dall'inquietudine al disagio, per sfociare, più che occasionalmente, nel puro ribrezzo: anche gli ormai tanto "temuti" brani in Full Motion Video, di cui il gioco è piuttosto ricco, si inseriscono armoniosamente nel contesto della trama, sottolineando i momenti critici del dipanarsi degli eventi e svelando a poco a poco il mistero che si annida nell'anima di Roger (notevoli gli effetti speciali).

Ma non potremo andare in giro limitandoci ad ammirare l'inconsueto paesaggio, perché, quando si è così piccoli e neri, ogni oggetto, ogni situazione - anche la più banale - può rivelarsi un'insidia mortale: e allora dovremo difenderci dalla carta moschicida, da topi non sufficientemente morti, da gatti decisamente vivi e da appiccicose ragnatele (con inquilino allegato), ma anche da semplici cibi viscosi, rivoli di vernice, fornelli accesi, aspirapolvere, e chi più ne ha più ne metta. Gli stessi **puzzle**, di cui il gioco è letteralmente infarcito, sono talmente ben congegnati e così strettamente connessi alle reali possibilità (e allo "stile di vita") di un vero scarafaggio, che è quasi impossibile percepirli come giochi a sé stanti: ecco quindi che esplorazione, enigmi e raccolta di informazioni si amalgamano sinergicamente a creare un gioco nuovo, il cui protagonista assoluto è l**atmosfera**. Ed è questa straordinaria atmosfera, tra angoscia e claustrofobia, che tiene incollati davanti al monitor fino alla fine, un po' per vedere cosa c'è dopo (e vi assicuro che ci sono sorprese davvero incredibili !) e un po' per "cercare di uscirne", in modo o nell'altro... Un'esperienza che vi lascerà un po' diversi da come vi avrà trovato: di sicuro, d'ora in poi, prima di schiacciare un insetto ci penserete due volte.

Andrea Maselli

ATMOSFERA

È difficile paragonare *Bad Mojo* a qualunque altro gioco apparso su computer, soprattutto per la sua particolarissima atmosfera. Ci troviamo di fronte a un prodotto che, pur non appartenendo al genere "horror", riesce, attraverso una caratterizzazione molto marcata di ambienti e attori, a ingenerare uno stato di disagio continuo che non abbandona mai il giocatore. Le improbabili prospettive (improbabili per un essere umano), le immagini in forte close-up, la miseria e l'angustia degli ambienti dettagliatamente riprodotti e la stessa incarnazione del protagonista in uno scarafaggio (ricordate un certo Gregor Samsa con una mela conficcata nella schiena? Notata la somiglianza del cognome?) consentono di collocare Roger Sams tra il Dr. Hannibal Lecter e l'allegra compagnia di Laura Palmer.

PUZZLE

Gli enigmi che si trovano in *Bad Mojo* sono pressoché tutti volti, in un modo o nell'altro, al superamento degli ostacoli che ci sbarrano fisicamente la strada. Siccome le effettive possibilità operative di uno scarafaggio sono decisamente modeste, dovremo spesso riuscire a coinvolgere nella risoluzione dei puzzle altri involontari attori, secondo il principio della "reazione a catena". Alcuni degli enigmi sono piuttosto semplici e diretti, mentre altri, pur nella più stringente logicità, richiedono un'abbondante dose di "lateral thinking" se non di vera e propria intuizione: la chiave è "esplorare, leggere e sperimentare". Nel gioco è inserito anche un sistema di hint al quale è possibile ricorrere calpestando un'icona a forma di occhio cigliato situata in alcune locazioni: si attiva così un breve filmato FMV ricco (forse troppo) di utili indicazioni (esposte però in forma sibillina), per progredire nell'avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RESURRECTION
RISE OF THE ROBOT 2

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **PICCHIADURO**
Software House: **ACCLAIM**
Sviluppatore: **MIRAGE**

Dopo l'insperato successo di Rise of the Robot *più di un anno fa, la Mirage ritenta il colpo, presentando un sequel che sembra avere poco a che fare con il precedente capitolo.*

Un'altra novità di *Rise 2* risiede nell'aggiunta delle proiezioni che si eseguono tramite la pressione del pugno o del calcio forte. Peccato che queste mosse siano animate in maniera pessima.

DIFETTI

Il primo *Rise of the Robot* poteva difficilmente essere considerato un picchiaduro. L'incredibile grafica di sequenze e combattimenti infatti non bastava assolutamente a compensare gli incredibili difetti di programmazione che possedeva. La mancanza della possibilità di saltare sopra l'avversario, i pochi combattenti selezionabili e l'incredibile scarsità di mosse lo rendevano un prodotto di livello estremamente basso. La Mirage è riuscita a porre rimedio a tutti questi difetti, ma non a migliorare la qualità delle animazioni e la giocabilità complessiva del prodotto. Possiamo solo sperare in una prossima pubblicazione di *Rise 3*...

Più di un anno fa, quando fece la sua apparizione sui monitor di tutti i PC e della maggior parte delle console *Rise of the Robot*, la delusione del mondo videoludico fu notevole. Quando, infatti, il gioco fece la sua apparizione, presentava un'ottima grafica, ma i tremendi difetti di giocabilità, la mancanza di mosse e le animazioni davvero troppo scattose non gli permisero di diventare il capolavoro che avrebbe dovuto essere.

Dopo una gestazione piuttosto prolungata (molti di voi ricorderanno la Prima Visione di ZETA datata settembre 95), la Mirage ha deciso di dare un seguito a questo picchiaduro, promettendo di cancellare tutti i **difetti** che possedeva, mantenendo comunque alto l'impatto grafico del titolo. *Resurrection: Rise of the Robot 2* non ha infatti nulla da invidiare, da questo punto di vista, al suo predecessore: i robot, renderizzati con un ottimo uso di 3D Studio, appaiono molto particolareggiati, ricchi di dettagli tecnologici e riflessi di luce, mentre i fondali animati richiamano sia delle architetture futuristiche particolarmente stravaganti, sia dei luoghi industriali comuni.

Purtroppo, però, questi fondali, comunque di buona fattura, appaiono un po' troppo "distaccati" dagli sprite dei robot, facendo apparire il tutto come un fotomontaggio un po' grezzo.

Dal punto di vista del gioco, *Rise 2* si presenta come il più classico dei picchiaduro bidimensionali, in cui bisogna affrontare tutti i robot in incontri uno contro uno, vincendo alla meglio dei tre round. L'impresa appare dunque molto lunga, dal momento che il gioco comprende la bellezza di diciotto diversi combattenti, selezionabili subito dal principio. Questi tipi di robot contano sei dei sette che erano presenti nel primo *Rise*, più altri undici: alcuni dall'aspetto totalmente nuovo, altri "derivati" essenzialmente dai vecchi sette.

Questo secondo capitolo è stato poi realizzato con l'intento di produrre un titolo che potesse facilmente raggiungere gli standard imposti dai più recenti prodotti del genere, e a questo scopo, sono state inserite la maggior parte delle caratteristiche dei picchiaduro moderni. Ogni lottatore dispone ora di un numero di mosse speciali che varia dalle quattro alle sei e almeno un attacco a distanza. In aggiunta a questo, una barra posta nell'angolo in basso dello schermo indicherà la possibilità

Il "colpo terremoto" di Prime-8 è accompagnato da un eccellente effetto grafico.

Molti degli attacchi speciali di *Rise 2* sono legati a tuffi o cariche particolari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Crusher Wins" è stato erroneamente tradotto in italiano con "Crusher Vittorie".

L'aspetto estetico di ogni singolo robot è stato curato in maniera quasi maniacale.

Ogni robot parte di base con un attacco a distanza. Sconfiggendo gli avversari con una "fatality" è poi possibile guadagnarne altre, che avranno però una durata limitata nel tempo.

di utilizzare una super mossa segreta che dovrà però essere "caricata" colpendo l'avversario. Al termine del combattimento si potrà effettuare una mossa distruttiva (ricordate le "fatality"?), che avrà però un effetto supplementare alla semplice spettacolarità. Quando distruggerete in questo modo un robot avversario, potrete "rubargli" il suo attacco a distanza e usarlo insieme al vostro, anche se non per tutta la durata della partita.

Inoltre è possibile effettuare le classiche **combo**, mostrate sullo schermo come "Hit Chaos", certi fondali sono "interattivi", presentando pericoli come mine, ganci vaganti e amenità simili, e infine sono stati introdotti un buon numero di personaggi segreti che si riveleranno con il procedere della partita. In poche parole, *Rise 2* possiede quasi tutte le caratteristiche che hanno fatto la fortuna di giochi come *Mortal Kombat* e *Super Street Fighter 2 Turbo*.

La classica parola "combo" è stata sostituita dalla parola "chaos", usata decisamente a sproposito.

Con queste premesse, il sei che questo titolo ha meritato appare, però, come una valutazione decisamente sottomedia. Il problema risiede nel fatto che la Mirage, pur avendo inserito tutte queste caratteristiche, ha tralasciato ancora una volta tre degli aspetti più importanti che un gioco del genere deve possedere: la giocabilità, la qualità delle animazioni e l'intelligenza artificiale del computer. Per quanto riguarda il primo aspetto (certo superiore al primo *Rise*, ma comunque ancora scadente), i problemi sorgono proprio a causa della monotonia dei combattimenti: la collisione degli sprite un po' approssimativa rende, infatti, il gioco poco tecnico, non potendo il giocatore creare delle efficaci contromosse agli attacchi dell'avversario. Quando poi si parla delle partite contro il computer, non si può non accorgersi della tremenda difficoltà iniziale dei combattimenti, che viene "risolta" una volta scoperto uno schema di attacco a cui tutti i droidi, controllati dal computer, sembrano soccombere (sempre a causa delle collisioni sprite dozzinali). È piuttosto spiacevole, poi, che un titolo dotato di una così bella grafica venga rovinato nelle animazioni degli sprite principali, composte da pochissimi frame, che danno un'impressione di "paralisi" e solidità incredibile. In definitiva, *Resurrection: Rise of the Robot 2* appare come un titolo che aveva tutte le possibilità per diventare un successo nel suo genere, ma che, a causa di difetti nello sviluppo della parte più "giocosa", non riesce a colpire nel segno, risultando un prodotto adatto solo ai più sfegatati amanti del genere che hanno già ampiamente giocato a tutti i picchiaduro disponibili su PC.

Carlo Barone

Info

Per giocare a *Rise of the Robot 2* avrete bisogno almeno di un 486 DX a 33 MHz (anche se vi consigliamo vivamente un DX2 a 66 MHz) con 4 MB di RAM e di un CD-ROM a doppia velocità. Per accedere all'alta risoluzione dovrete però possedere 8 MB di RAM (7100K estesi) e vi consigliamo un processore Pentium. Il programma richiede solo 3 MB di spazio su disco fisso ed è comunque eseguibile direttamente da CD. È possibile usare un qualunque joystick o joypad a due, quattro e sei tasti. Le schede supportate sono: tutta la famiglia delle SoundBlaster, la Gravis Ultrasound (normale o MAX), l'Ensoniq Soundscape, la Pro Audio Spectrum 16, la ESS Audio Drive, La Roland RAP-10, la Toptek Golden 16, la Thunderboard, l'Adlib Gold, la New Media Wav Jammer, la I/O Magic Tempo, l'Aria Chipset, la Sound Galaxi NX Pro 16 e la Reveal FX/32. Il programma è inoltre interamente tradotto in italiano, anche se in maniera piuttosto discutibile.

COMBO

Questo termine è l'abbreviazione per la parola inglese "Combination" e, nel gergo dei picchiaduro, indica una serie di mosse in sequenza a cui, una volta subita la prima, non è possibile sfuggire. La visualizzazione delle combo è diventata ormai uno standard nei beat'em up e spesso è associata a un congruo bonus in punti. *Rise 2* non fa eccezione, anche se non viene assegnato nessun punteggio particolare dopo aver eseguito una combinazione "chaos".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

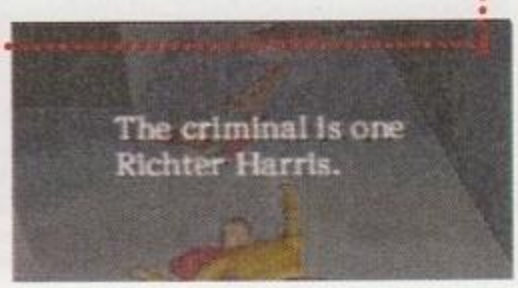
http://www.oldgamesitalia.net/

D

Un terribile mistero da risolvere, un ospedale pieno di cadaveri, atmosfere cupe e terrorizzanti. Ecco ciò che vi aspetta in D, la nuova avventura in prima persona della Acclaim...

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **ACCLAIM**
Sviluppatore: **ROZNER LABS SOFTWARE**

All'interno dell'ospedale troverete dei tipi poco raccomandabili.

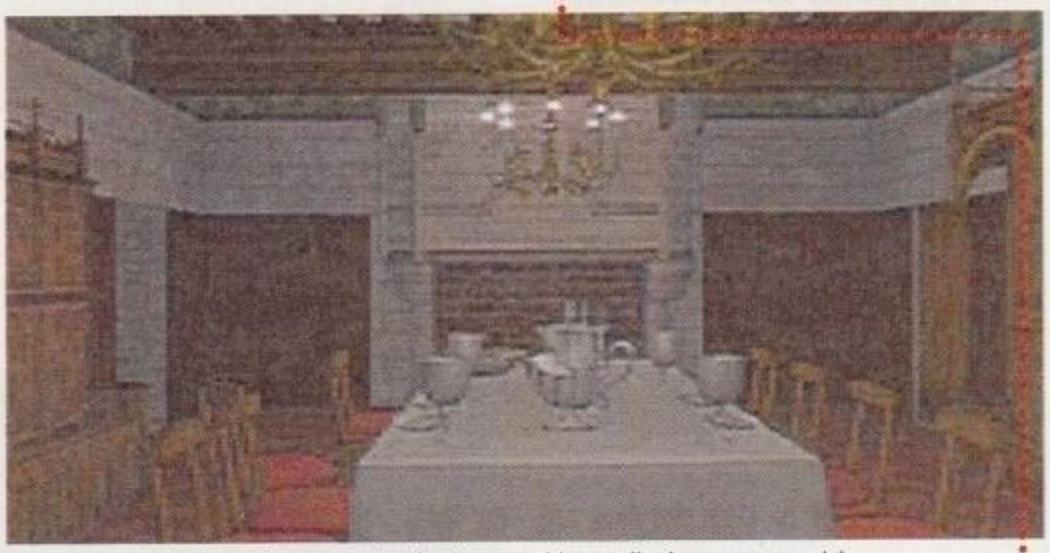


D segue le orme di uno dei generi più in voga in questo periodo, quello delle avventure grafiche in soggettiva costituite da spettacolari e suggestivi filmati. Questa tipologia di gioco, che trova il suo massimo esponente in ***Phantasmagoria*** della Sierra, presenta pregi e difetti: se da un lato la qualità grafica è enormemente superiore alle avventure "tradizionali" in stile Lucas, dall'altro l'interattività è, quasi sempre, limitatissima. Ma vediamo anzitutto la trama di questa nuova produzione targata Acclaim: l'anno è il 1997, e un terribile massacro è stato compiuto in un ospedale di Los Angeles dal dottor Harris Ritcher, fino a quel momento stimato e rispettato chirurgo. Non c'è alcuna apparente ragione per questo massacro e toccherà al giocatore, nei panni di Laura (la figlia di Ritcher), risolvere il mistero.

Dal momento in cui entrerà nell'ospedale, la protagonista sarà in balia delle forze del Male: pareti che si animano, specchi parlanti e, sempre e dovunque, cadaveri di persone torturate e fatte a pezzi dal vostro simpatico paparino. Girando per l'ospedale, che in verità ricorda la casa del primo *Alone In The Dark*, Laura ricostruirà progressivamente il suo passato, e ciò che scoprirà non mancherà di stupire e sconvolgervi.

L'atmosfera horror che caratterizza la trama è resa certamente bene sia dalla grafica, sempre su azzeccati toni scuri, che dal sonoro. La combinazione di questi due elementi calerà perfettamente il giocatore nell'atmosfera di terrore che pervade tutto il gioco; man mano che proseguirete nell'avventura, poi, la trama vi coinvolgerà sempre più. A questo punto sembra che gli ingredienti per un gran gioco ci siano tutti: ma una trama coinvolgente, grafica e sonoro di alta qualità e una protagonista molto carina bastano a far diventare un gioco un classico? Almeno in questo caso, no.

D ha alcuni difetti che risultano molto penalizzanti, primo fra tutti la scarsissima longevità (in media, si può terminare il gioco in un'ora e mezza), causata dall'impossibilità di morire e dalla disarmante semplicità degli **enigmi**, se non altro abbastanza logici. A testimonianza della deludente longevità di *D* c'è poi


Come potete vedere, l'arredo interno ricorda più un vecchio castello che non un ospedale.

PHANTASMAGORIA

Il recente titolo multi-CD Sierra presenta molte analogie con *D*: una trama horror raccontata con spettacolari filmati, una protagonista molto carina e una limitata longevità. Fra i due è sicuramente consigliato *Phantasmagoria*, che vanta fra le altre cose una convincente recitazione di attori professionisti e una "vita" certo non eccelsa ma più lunga del prodotto Acclaim.

ENIGMI

D non presenta certo problemi particolarmente difficili (*Full Throttle*, al confronto, è un titolo difficilissimo) ma alcune situazioni che il giocatore dovrà risolvere sono quantomeno originali: che ne direste ad esempio di aprire un armadietto e trovarci dentro una mano ormai in fase di decomposizione? O di dover mettere un foglio di carta in una pozza di sangue per vedere comparire poi misteriosi segni? Questo e altro ancora in *D*...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco cosa fa il papà di Laura a chi lo fa arrabbiare!

l'impossibilità di salvare la partita in corso, caratteristica propria del genere arcade e sicuramente non delle avventure. La visuale, come potete vedere dalle immagini di queste pagine, è in soggettiva, ma non pensate di potervi muovere liberamente come in *Under a Killing Moon*, poiché tutto è precalcolato; al di là della limitatissima libertà di movimento, ciò che dà più fastidio è la lentezza degli spostamenti della protagonista e soprattutto il fatto che tutte le sequenze "di passaggio" non siano "skippabili". Questo significa che per passare da una stanza all'altra fra giri dell'oca e sequenze di movimento spesso impiegherete vari minuti con conseguente desiderio di scaraventare il CD fuori dalla finestra.

In generale, insomma, si nota una scarsa cura per i particolari: la **grafica**, seppur piacevole, non è certo eccelsa e non presenta alcun particolare tocco di classe o di originalità, senza contare una contraddizione di fondo, e cioè che nonostante l'ambientazione futuristica l'area di gioco tutto può essere tranne che un moderno ospedale americano!

Durante il gioco, poi, incontrerete varie volte una misteriosa entità che, sempre sotto forma di "muro parlante", vi fornirà indizi sulla trama; fin qui nulla di strano, senonché il suddetto essere parlerà in inglese e non essendo presenti i sottotitoli, il gioco viene così precluso ai non anglofili. Nonostante questi difetti, comunque, *D* rimane un titolo divertente e in certi versi sicuramente riuscito, fermo restando che avrebbe potuto essere molto migliore con la "limatura" di certi aspetti a torto trascurati.

Vanni Bombonato

GRAFICA

Tutto il gioco è costituito da scene precalcolate visualizzate in maniera molto simile a *Wing Commander 4*: l'area visualizzata occupa circa un terzo dello schermo ma grazie all'uso della SVGA la qualità finale è ottima. L'unico difetto è che i filmati sono visualizzati in modalità interlacciata, cosa che comporta la presenza di sottili ma leggermente fastidiose linee nere sullo schermo.

Info

Per addentrarvi nei meandri del tetro ospedale di *D*, che risiede su due CD, avrete bisogno come minimo di un 486 DX2/66, 8 MB di RAM, una scheda video SVGA da 1 MB, DOS 5.0 o superiore, un CD-ROM a doppia velocità (consigliato un quadrupla) e una scheda sonora a scelta fra le Soundblaster (o 100% compatibili) e le Roland. L'installazione è obbligatoria, ma occupa solo 4 MB su hard disk.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIA TIMAVO 7/b 051 6145210 BOLOGNA

BRAIN PUMP

SOFTWARE STORE

Ti aspettiamo al

Futur Show

dal 13 al 17 Aprile '96

We're working hard to bring you the best of
my fantastic United States of America; so
you'll reach your Heroes and keep on dreaming.
Just ask for our " PUMPER '96 "
(Brain Pump PC VideoGames '96 Catalog)

Frank Millican
San Diego - California

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE COVERT OPERATIONS

Nella trepidante attesa di Red Alert, *che promette di introdurre interessanti innovazioni nel mondo dei giochi strategici in realtime, la Westwood ci offre questo CD colmo di missioni aggiuntive per calmare la bramosia degli oltre 500.000 fan di* Command & Conquer *in tutto il mondo.*

Una terrificante missione. Con un semplice tank invisibile dobbiamo liberare questo MCV caduto prigioniero nelle mani della GDI. Qualcuno ha idea di come uscire vivi da qui?

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **STRATEGIA**
S. H.: **VIRGIN INTERACTIVE**
Sviluppatore: **WESTWOOD**

Tutto sommato ci voleva. Dopo aver giocato e rigiocato le stupende missioni di *C&C*, e aver raggiunto una certa esperienza alla guida degli spietati NOD e dei "bravi ragazzi" GDI, era venuto per noi veterani il momento di affrontare qualcosa di più impegnativo. Le 15 missioni che la Westwood ci propone in questo data-disk sono una vera sfida, caratterizzate da un'elevatissima difficoltà iniziale (si comincia spesso con un paio di unità contro intere basi superdifese), e dalla necessità di adottare tattiche sofisticate, invece dei soliti attacchi frontali, per portare a termine l'obiettivo che ci viene indicato.

La velocità di reazione diviene sempre più importante via via che si procede con le missioni, anche se questa volta possiamo scegliere noi da quale di queste cominciare a giocare. Mettere a dura prova i giocatori di *C&C* è la parola d'ordine, stavolta, e non c'è quindi da stupirsi quando ci si trova di fronte a basi nemiche con dieci o più torrette laser e relativo SAM site, mentre decine di commando, air strike e testate nucleari vengono lanciati contemporaneamente sulle nostre strutture. La stravaganza dei designer della Westwood è come sempre mirabile: esitono missioni in cui bisogna scortare diplomatici scampati ad un attacco terroristico lungo un vero e proprio percorso ad ostacoli, dove i nostri soldati appiedati devono affrontare un inferno di lanciafiamme e tiberium.

Se le missioni del gioco originale vi sono sembrate già notevolmente difficili, allora lasciate perdere... ma se siete dei giocatori professionisti, allora questo *Covert Operations* vi farà passare dei momenti indimenticabili, e in più aggiungerà nuove colonne sonore, vari **regalini** e ben 10 nuovi livelli multiplayer, tra cui il favoloso "Village of the Unfortunate", dove un villaggio di ignari civili si viene a trovare nel bel mezzo dello scontro tra i giocatori, con conseguenze esilaranti!

Emanuele Sabetta

Info

Tutto ciò che serve per giocare a *Covert Operations* è una versione preinstallata di *Command & Conquer*, un CD-ROM a doppia velocità, 520k liberi di memoria base, 4 MB di memoria, 30MB di spazio su hard disk e ovviamente una scheda VGA. Le schede sonore supportate sono la classica Adlib, tutta la linea Creative (Sound Blaster 1.0, 2.0, Pro, 16, 16Asp, Wave Blaster e AWE 32), la Roland Rap-10, la Gravis Ultrasound e la GUS MAX, l'Ensoniq Soundscape, l'ESS Audiodrive, il Microsoft Sound System, il Gold Sound Standard, la Pro Audio Spectrum Plus e la PAS 16. Per giocare in due è necessario un network con IPX o un cavo seriale null modem, oppure un modem Hayes compatibile con almeno 9600 baud di velocità. Il processore minimo per giocarci indicato dalla Westwood è il 486DX 33, ma vi consigliamo al minimo un 486DX 50. Il gioco è inoltre compatibile Windows 95.

REGALINI

Dopo l'installazione di *Covert Operations*, vi ritroverete nella directory di *C&C* (portato ora alla versione 1.20) varie simpatiche cosucce tra cui la FAQ di *Command & Conquer*, con interessanti strategie e informazioni sul gioco, e il programma di chat internet sviluppato dalla Westwood, progettato appositamente per connettersi con il loro sito "westwood.com" e scambiare due chiacchiere con i designer del gioco o con altri giocatori in linea, magari per trovare qualcuno disposto a giocare via modem.

Questa ridente cittadina sarà presto testimone di uno scontro senza precedenti tra due giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE FAVOLOSE CARD UPPER DECK

STREET FIGHTER

Continua la saga ! 288 card con le immagini del film e le mosse speciali del videogioco.

L. 39.000

NHL HOCKEY 95/96

PREMIERE EDITION

Fantastico, subito a casa vostra ben 480 card sul campionato NHL di hockey in corso. Cerca le card del "WAYNE GRETZKY" insert set.

L. 72.000

GRIDIRON

FANTASY FOOTBALL GAME

Il primo gioco di carte da collezione con il quale potrete mettervi nei panni di un giocatore e fare partite di Football particolari.

STARTER DECK
(60 carte per iniziare a giocare)

L. 15.000

BUSTE ESPANSIONE
(acquisto minimo di 5 buste contenenti 12 carte cadauna)

L. 5.000 cad.

HOCKEY 95 SP

Le card speciali dedicate ai campioni dell'hockey. 256 card di altissima qualità con inserti oro e argento.

L. 190.000

BASKET 95/96

SERIE 2

300 fantastiche card della nuova raccolta NBA. Trova le 9 card NBA Extremes argentate e le 4 card M. Jordan Collection dorate.

L. 45.000

JOE MONTANA

CAREER SET

Ecco il set completo originale sul giocatore che ha scritto la storia del Football americano. 45 favolose card in un elegante cofanetto.

L. 45.000

BASKET 95/96

SERIE 1

300 fantastiche card sui campioni NBA. Trova i 9 splendidi ologrammi.

L. 45.000

WORLD CUP U.S.A. 94

Una riproduzione reale dell'armadietto dello spogliatoio dei calciatori contenente la raccolta completa di 165 card dedicate ai mondiali U.S.A. di calcio.

L. 50.000

RING BINDER + 20 FOGLI

L'elegante raccoglitore personalizzato Upper Deck con 20 fogli già pronti per ordinare tutte le tue card.

L. 20.000

Set di 10 fogli raccoglitori per il Ring Binder

L. 3.500

"HE'S BACK"

MICHAEL JORDAN SET

La bellissima raccolta completa di 9 card dedicate al ritorno del più GRANDE !

L. 8.000

SUMO DUDES

Simpatico gioco da fare con gli amici con i personaggi Manga. Contiene 96 dischi e 24 slammer in alluminio. Istruzioni in inglese e francese all'interno.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 02/66105090

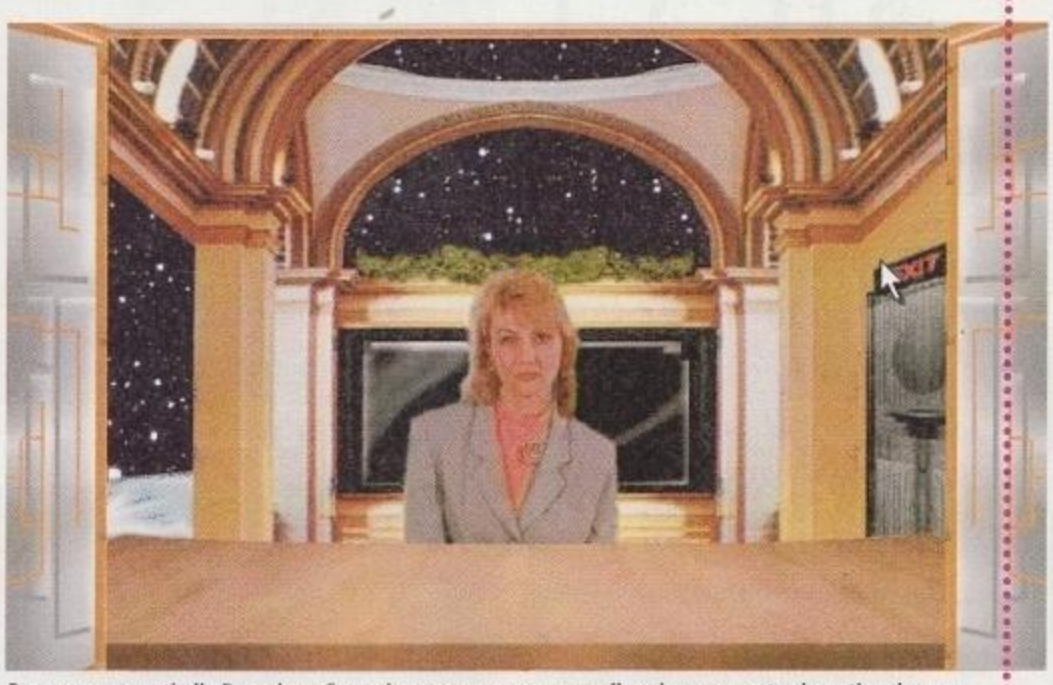
Contributo spedizione: Posta L. 4.500 / Corriere L. 17.000
Pagamento a mezzo Vaglia Po

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

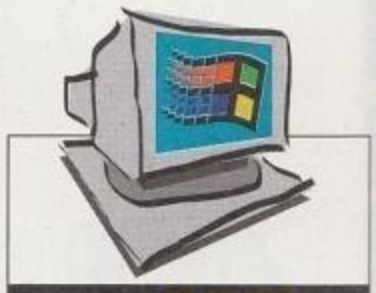
http://www.oldgamesitalia.net/

VIRTUAL CORPORATION

Avete inviato il vostro curriculum, quindi avete aspettato sei mesi. Ora, finalmente, vi hanno assunto come fattorino... ma dentro di voi già sapete che un giorno "tutto questo" sarà vostro!



Per essere assunti alla Pogodyne Corp. dovremo superare un colloquio con questa simpatica signora.



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **MICROFORUM**
Sviluppatore: **INTERNO**

Anno 2028: lo sviluppo tecnologico ha consentito di trasformare la cara e vecchia Internet in una sorta di città-virtuale tridimensionale nella quale è possibile immergersi tramite innesti cerebrali denominati Brainstorm. E' qui, su The Net, che le mega-corporazioni multinazionali intrattengono ormai tutti i loro rapporti d'affari utilizzando il sistema di Virtual Teleconferencing, ideato dalla Pogodyne Corporation, la potentissima software-house di cui dovremo conquistare la presidenza.

Dopo aver scelto un "corpo virtuale" attraverso il quale interagire con gli altri utenti di The Net e dopo aver sostenuto un breve colloquio di assunzione, potremo sederci alla nostra scrivania riccamente dotata di archivio, monitor e telefono. Grazie al nostro innesto cerebrale (e alla Microforum che ha implementato nel gioco un sistema di riconoscimento vocale), potremo impartire ordini e conversare con i nostri interlocutori utilizzando semplicemente la voce, senza dover ricorrere a mouse o tastiera (comunque sempre utilizzabili); è bene comunque ricordare che il gioco è interamente in inglese senza sottotitoli, anche se è prevista, a breve, una versione italiana.

Da questo momento in poi, tutta la nostra attività consisterà nell'intrattenere brevi conversazioni video-telefoniche (del tipo «sì», «no», «ripeta per favore» e poco altro...) con i nostri superiori, ritratti in tempo reale in un filmatino in full-motion (formato francobollo): dovremo districarci tra gravosi incarichi e prestigiosi inviti a cena il tutto nell'ottica di una scalata all'organigramma della società. Ma, qualunque cosa accada, noi saremo sempre lì, inchiodati alla nostra scrivania, nel perenne gesto di sollevare la cornetta del telefono: quando riceveremo un invito a cena da parte di una collega, sarà sufficiente risponderle "ci vediamo alle sette", per ricevere entro pochi secondi una nuova telefonata da parte sua con la quale ci comunica che "ieri sera è stato bellissimo!" Sigh! Poi, improvvisamente, ecco comparire una piccola promozione... E si ricomincia.

Lavorare - è noto - stanca, e allora, quando lo stress dovesse superare il livello di guardia, potremo recarci all'agenzia di viaggi on-line e spendere un po' dei soldi faticosamente sudati regalandoci una vacanza virtuale: potremo così optare per un viaggio su Marte o un'esplorazione subacquea (leggasi "visionare un filmato 3D precalcolato malamente renderizzato") o, ancora, scegliere tra una sana attività sciistica o un giretto in windsurf . Oppure potremo spendere i nostri soldi presso "l'aggiornatissima" **sala giochi**; sicuramente meglio che investirli in un prodotto così noioso e deludente come *Virtual Corporation*. E se invece di includere un microfono, nella confezione avessero incluso un gioco... chissà?

Andrea Maselli

Info

Per tentare la scalata virtuale alla megacorporazione avrete bisogno di un processore 486DX a 50 MHz con 8 MB di memoria (caldamente consigliato un 486DX a 75 MHz), una scheda grafica SVGA Local Bus , un lettore CD-ROM a doppia velocità e almeno 20 MB liberi su disco fisso. Il gioco utilizza l'ambiente operativo Windows nelle versioni 3.1 o superiori, ma il codice a 32 bit è ottimizzato per girare sotto la versione 95. E' indispensabile anche una scheda audio: sono supportate tutte quelle riconosciute da Windows. Sebbene molte delle funzioni di gioco siano attivabili vocalmente (la confezione include un microfono dinamico), è necessario il mouse ed è possibile utilizzare un joystick.

SALA GIOCHI

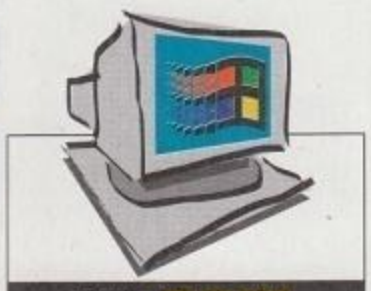
The Net comprende anche una sala giochi presso la quale è possibile sfogare parte dello stress accumulato sul lavoro. Qui non mancano certo le ultime "novità" quali *Air Hockey* (ricordate il dischetto che corre su di un cuscino d'aria?) oppure *Net Droid*, dove due piccoli carri armati bidimensionali si inseguono sparandosi, o ancora *NetTracker*, dove questa volta a spararsi sono due moto in un ambiente 3D alquanto povero. Ma il pezzo forte è sicuramente *Pong*... sì, proprio quello con le due racchettine e la pallina! Una partitina e poi... via! Di nuovo in ufficio a rispondere al telefono. Una bella vita... non c'è che dire!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOTAL DISTORTION

Andare in una dimensione parallela in cerca di improbabili ispirazioni è la cosa più sbagliata che un produttore alle prime armi e con pochi soldi possa fare nella sua vita. Il protagonista di Total Distortion *l'ha appena fatto e, come al solito, tocca a noi cavarlo dagli impicci... se lo meriterà davvero?*



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **POP ROCKET**

Una dimensione parallela? Com'è possibile che un produttore vada in una dimensione parallela? Molto semplice: da alcuni anni, grazie a certi aggeggi apparsi dal nulla sul nostro pianeta, è possibile viaggiare attraverso una moltitudine di dimensioni parallele, ognuna affine a un particolare aspetto della vita terrestre. Tra le mille dimensioni possibili, una in particolare ha attratto la vostra attenzione, si chiama **Dimensione Distorta** ed è il regno delle chitarre elettriche!

Convinti che in quella dimensione potrete trovare idee e materiale per decine di video eccellenti, avete deciso di investire tutti i vostri soldi in una missione a dir poco avventata: esplorare la Dimensione Distorta, realizzare video musicali, venderli ai discografici terrestri e diventare stupendamente, terribilmente, incredibilmente ricchi!

Total Distortion si auto-presenta come "titolo multimediale", cosa che sinceramente non rappresenta una gran referenza, vista la quantità di prodotti orrendi che già popolano questo genere evidentemente difficile da trattare; il gioco è un insieme di filmati, rompicapo, quiz, puzzle, **giochini** imbecilli e semplici passatempo, in mezzo ai quali è infilato, quasi a forza, lo scopo del tutto: guadagnare fama e ricchezza per poter tornare sulla Terra e poterci rimanere, possibilmente senza dover lavorare per il resto della propria vita. Come realizzare tutto questo? Nella Torre Multimediale (l'edificio che vi siete fatti costruire su misura per le vostre necessità di produttore di video) avete tutto l'occorrente per elaborare il materiale raccolto nella dimensione parallela, oltre che un sistema di comunicazioni che vi permette di restare in contatto con la dimensione "normale" qualora vi occorrano particolari merci o vogliate vendere il frutto del vostro duro lavoro. Dovrete stare ben attenti a cose fondamentali come la vostra salute menta-

Uno dei giochini scemi disponibili: potete giocare con i visi dei programmatori della Pop Rocket.

Ecco un'immagine della vostra Torre Multimediale presa in una delle prime escursioni all'esterno.

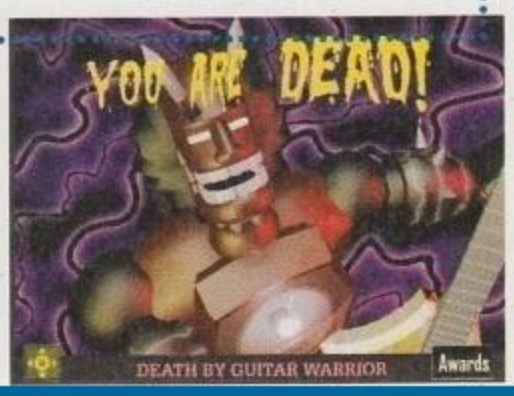
DIMENSIONE DISTORTA

Il gioco è dichiaratamente in stile musicale, la dimensione parallela è il regno del Rock e la colonna sonora è adeguata al tutto: alcune canzoni originali ne fanno parte insieme a una moltitudine di temi appositamente realizzati per il gioco. Peccato non siano su traccia audio, perché qualcuna in effetti si salva.

GIOCHINI

Nella libreria della Torre Multimediale, nelle serrature di alcune porte della Dimensione Distorta e in un sacco di altre occasioni vi capiterà di dover affrontare dei giochi a dir poco imbecilli come dei puzzle, dei "giochi del 15" con delle foto da ricostruire o dei giochi basati su codici da risolvere completamente a caso, visto che non si trovano informazioni a riguardo nel gioco o nella documentazione. Pessima idea, pessima realizzazione: una rara accoppiata (per fortuna).

Anche se può sembrare strano, le chitarre elettriche nella Dimensione Distorta sono delle armi. Sarà meglio averne una bella potente.

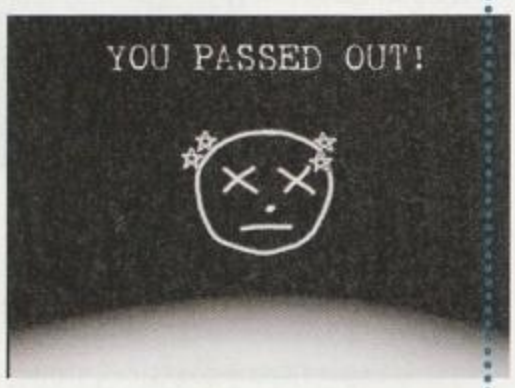


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Altro "grande" divertimento nel gioco: un acquario con dei ballerini. Certo che i programmatori della Pop Rocket hanno uno strano concetto di divertimento...

le e fisica, alla presenza di cibo per voi e di energia per la vostra casa: nella dimensione parallela non esiste nulla di tutto ciò e in caso di problemi nessuno sarà in grado di aiutarvi. La dimensione è un posto misterioso e intrigante, popolato da strani personaggi (anche loro a tema musicale) come i pericolosi Guitar Warrior, il loro capo, alcuni cantanti a dir poco particolari e altri personaggi non meno strani.

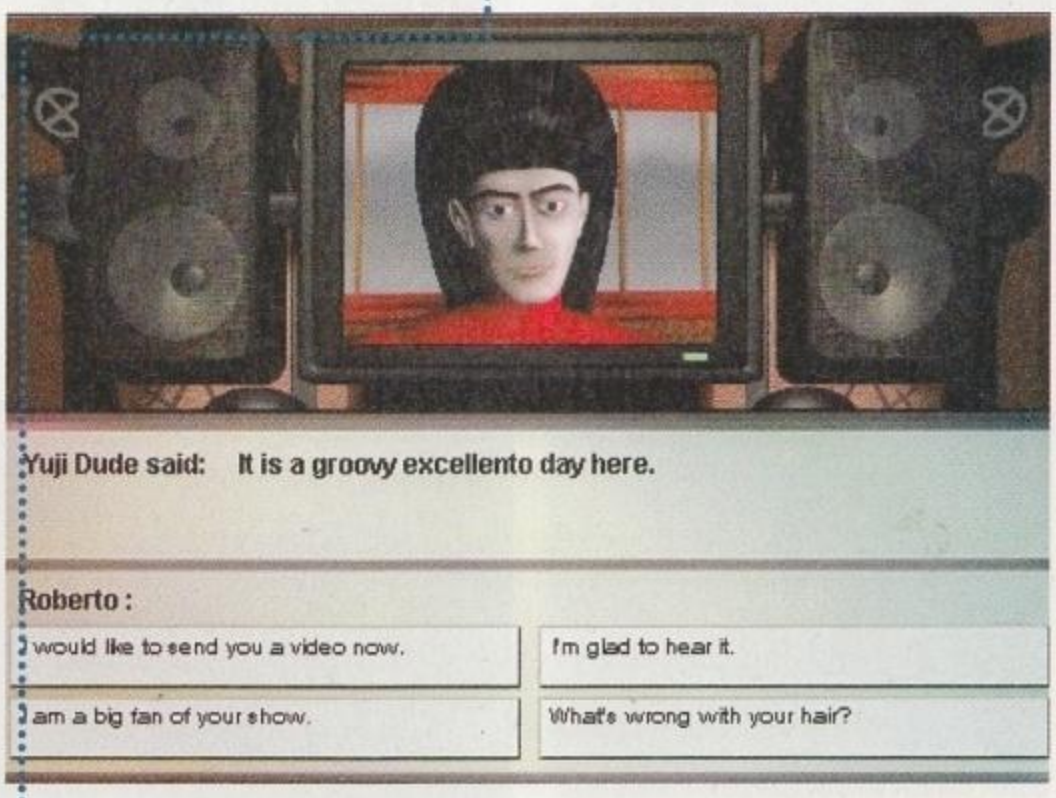


Esistono diversi gradi di difficoltà selezionabili nel gioco, che permettono di variare il grado di sfida offerto dalle prove che si incontrano durante lo sviluppo della storia; ci sono inoltre un sacco di cose "multimediali" come filmatini in ogni locazione, strane ambientazioni coloratissime, musiche e jingle a tonnellate e una totale incomprensibilità di fondo. Già, questo *Total Distortion* soffre di un male comune a molti titoli cosiddetti **multimediali**: in mezzo alle lucine e ai filmati colorati è difficile trovare il gioco, peccato che questo titolo sia venduto come tale e sinceramente questo ci sembra un grosso punto a sfavore.

Produrre video musicali diventa dopo pochissimi tentativi una cosa estremamente noiosa e ben poco gratificante, soprattutto considerando che in caso di rifiuto è molto difficile comprendere in cosa i vostri lavori erano sbagliati, non sapendo quindi dove e cosa correggere per poterli riproporre ai compratori.

L'intero aspetto di *Total Distortion* è davvero poco "da gioco" per poter interessare o quantomeno divertire il giocatore, a meno che questi non stia cercando da una vita esattamente un prodotto come questo, eventualità che ci sembra davvero rara e improbabile. Su questo gioco c'è ben poco da dire, anzi il punto è che questo non è un gioco ma una sorta di giro turistico virtuale con alcune prove inserite qua e la per renderlo più interessante. Interessante tanto da volerlo acquistare? Secondo noi, no.

Roberto Camisana



Info

Per far girare *Total Distortion* occorre un PC dotato di processore 486/33, 8 MB di RAM e 3 MB di spazio libero su disco fisso; sono inoltre necessari: una SVGA con 512k di memoria, Windows 3.1 o superiore, un lettore CD-ROM e una scheda sonora supportata dall'ambiente Microsoft. Il sistema consigliato dagli sviluppatori deve avere possibilmente un 486/66 o un Pentium, 12 MB di RAM, 40 MB liberi sul disco fisso e un lettore CD-ROM veloce. Testato su un PC di fascia alta, il gioco si è comportato benissimo, senza attese di sorta... il problema non è la tecnica, è il gioco stesso. Come tutti i titoli multimediali sotto Windows, anche *Total Distortion* è giocabile interamente via mouse.

Nelle fasi REM del sonno potrete fare dei bei sogni... se superate questo giochino snervante.

MULTIMEDIALI

Un ammasso di immagini, animazioni, suono e colori non danno vita necessariamente un gioco, anzi quasi mai. Un gioco è qualcosa che ha una trama di base, delle regole da seguire e un obiettivo da raggiungere, ma la cosa più importante è che un gioco è divertente. Fino a quando le case software ci proporranno "minestroni multimediali" come questo *Total Distortion*, dove la quest più ardua è comprendere dove volessero andare a parare i realizzatori... Dieci anni fa giocavamo ai capolavori Infocom senza un briciolo di grafica: questo dovrebbe far pensare a quanto la sostanza sia più importante delle immagini. Qualcuno sembra non averlo ancora capito.

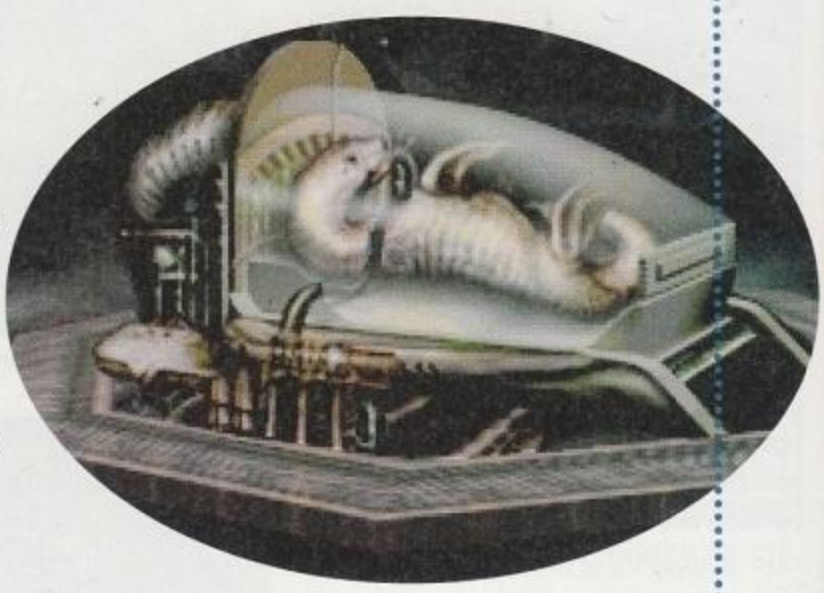
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK SEED 2

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **CYBERDREAMS**
Sviluppatore: **INTERNO**

Il genio visionario di H. R. Giger ritorna nel seguito di Dark Seed, *un'avventura decisamente originale che divenne oggetto di culto tra gli ammiratori del famoso illustratore svizzero. Ora l'ombra del Dark World sembra essere calata nuovamente sull'umanità e gli Ancients sono in procinto di ritornare. Naturalmente piombando a capofitto nella vita del sempre più stressato e incredulo Mike…*



H. R. GIGER

Giger, nato nel 1940 in un paesino della Svizzera, è uno dei più geniali artisti visionari del momento. Le sue creature aliene, surreali e inquietanti dai particolari spesso macabri e raccapriccianti, sono note a tutti gli appassionati di horror e fantascienza. È lui infatti l'inventore di Alien, il creatore di mostri visti in "Poltergeist II" e "Species", il fautore di macabre creature biomeccaniche in cui la carne si mescola a particolari meccanici e strutture metalliche in una sorta di grottesca simbiosi. Alcuni dei suoi disegni risvegliano sensazioni davvero forti, scatenando i più terribili incubi sopiti nel subconscio di ognuno di noi. E giocare a *Dark Seed 2* diventa un modo come un altro per scacciare le paure, per liberarsi di demoni interiori in una specie di catarsi liberatoria. Certi disegni sono genio allo stato puro e colpiscono e inquietano ricordando addirittura alcuni personaggi visti nel dipinto "L'Inferno" di Bosch (il giudice del Dark World).

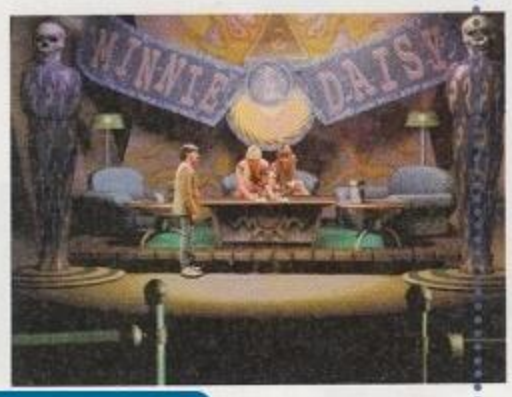
Un anno è sufficiente per riprendersi da un brutto esaurimento nervoso. Ma non per Mike, non per una persona che un bel mattino si risveglia con un embrione alieno impiantato nel cervello e non ha altra via d'uscita che introdursi in un'altra dimensione perversa e corrotta - anche se speculare a quella in cui vive - e distruggere l'astronave di una terribile razza di alieni (gli Ancients) per liberarsi di quest'incubo. E purtroppo la vicenda è ben lungi dall'essersi conclusa.

Dopo la brutta esperienza ,Mike decide di concedersi un meritato periodo di riposo nella sua città natale (Crowley, nel Texas) dalla madre. Qui ritrova i vecchi amici e ricomincia a uscire con una vecchia fiamma, Rita. Ma all'uscita da una festa, Mike comincia ad accusare forti dolori alla testa.

Peccato che il giorno dopo non si ricordi più nulla di quella notte e peccato che sia proprio la notte in cui Rita viene assassinata. Mike sa di non essere colpevole ma sembra l'unico ad esserne convinto. E così, lentamente, l'ombra degli Ancients comincia ad insinuarsi nella sua mente… Così inizia *Dark Seed 2*, la cui trama, fin dalle prime battute, si rivela avvincente ed interessante. La sceneggiatura è ottima e la storia diventa ben presto coinvolgente a tal punto da spingere il giocatore a una febbrile ricerca di indizi per riuscire a trovare il varco che gli permetta di entrare nel Dark World.

La grafica, che nel primo *Dark Seed* era un'inedita e poco utilizzata EGA 640x350, in quest'ultimo episodio diventa una SVGA 640x480 a 256 colori in grado di supportare egregiamente le raccapriccianti immagini scaturite dalla mente (piacevolmente mala-

Queste strutture sono un esempio dell'architettura inquietante che potrete trovare nel Dark World.



La casa della signora Ramirez, tutta tappezzata di simboli sacri, è in realtà il regno dell'ipocrisia. I dialoghi non sono molto vari ma vanno utilizzati a fondo per "estorcere" il maggior numero di informazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ta) di **H. R. Giger**. Gli splendidi disegni acuiscono ancor più la differenza tra il mondo reale (ben definito e colorato) e quello oscuro (decadente, marcescente e monotono) e segnano una profonda dicotomia tra le due "dimensioni" (che potrebbero rappresentare secondo una visione manichea la Realtà e il Sogno, il Vero e il Falso, il Bene e il Male, e via filosofando).

Ma mentre nel primo episodio della saga ci si trovava a fare i conti con una gestione degli enigmi non molto riuscita (l'avventura era divisa in giorni e se non si facevano le cose giuste al momento giusto non era più possibile recuperare certi oggetti o giungere a certe situazioni), in *Dark Seed II* il problema è stata superato eliminando la divisione in capitoli e rendendo quindi il gioco più libero e strutturalmente meno rigido.

Gli enigmi si basano inizialmente sull'interazione con i personaggi (è necessario estorcere ogni tipo di informazione da chiunque si incontri) e, in seguito, sull'utilizzo di oggetti (molto scarsi, in verità). Il numero di problemi da risolvere è abbastanza consistente ma, anche se talvolta le soluzioni sono legate da un evidente filo logico, capita sovente di sapere chiaramente **cosa si deve fare** ma di non riuscire a trovare il modo esatto per farlo.

Anche i dialoghi con i personaggi andrebbero migliorati: molto spesso ci si ritrova a fare gli stessi discorsi (il solito elenco di frasi tra cui scegliere quella desiderata) senza la possibilità di tagliar corto - non esiste una scelta che permetta di chiudere immediatamente una conversazione - con il risultato di doversi sorbire le solite risposte fino alla "naturale" conclusione del dialogo.

In un'avventura horror non poteva certo mancare la visita all'obitorio. Ma... Santo Cielo! Dove sarà finita la testa della povera Rita?

È comunque consigliabile parlare molto con i vari personaggi per scoprire nuovi indizi che diventeranno ulteriori argomenti di discussione.

Un'altra dolente note arriva dall'interfaccia: non è certamente una delle più immediate, e pur avvalendosi di un cursore intelligente risulta macchinosa (è necessario cambiare lo stato del cursore a seconda se si vuole spostarsi, esaminare o interagire con un oggetto). Gli "hot spot" (le zone calde dello schermo che contengono oggetti interessanti), poi, sono molto grandi e capita molto spesso di selezionare personaggi o oggetti pensando che si tratti di qualcos'altro nelle vicinanze. Per contro, alcune locazioni sono molto ravvicinate e risultano molto difficili da distinguere.

Se consideriamo poi che le animazioni lasciano alquanto a desiderare e che le numerose sequenze animate potevano essere più belle e dettagliate, viene spontaneo chiedersi perché un prodotto potenzialmente ottimo come *Dark Seed 2* (bella storia, grafica davvero evocativa) non sia stato curato meglio in certi piccoli dettagli che, se considerati nell'insieme, invalidano non poco il giudizio globale. Acquistatelo per passione se pensate di poter superare queste piccole (ma fastidiose) carenze tecniche.

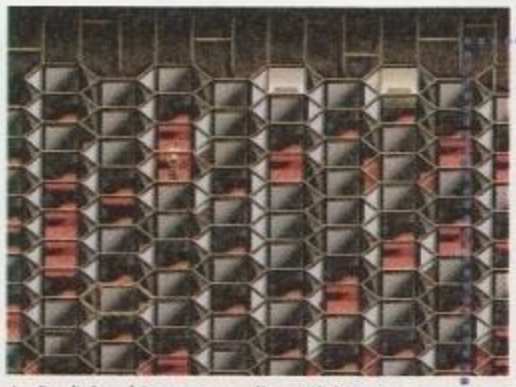
Marco Andreoli

COSA SI DEVE FARE

Il "cosa" è di solito lampante in *Dark Seed 2*, il "come" lo è molto meno. Il povero Mike è davvero un inetto di prima categoria e non muoverà un dito per aiutarvi. Che non riesca a chiudere un rubinetto passi, che non sia in grado di scassinare una serratura anche, ma che si rifiuti di salire una scala a pioli perché soffre di vertigini... Comunque i problemi, trattandosi di un giallo, sono legati principalmente all'interazione con i personaggi, e solo in un secondo tempo entrano in gioco gli oggetti.

Info

Dark Seed 2 gira su qualsiasi PC 486DX a 33MHz o superiore e necessita di Windows 3.1 o Windows 95 e di un CD-ROM a doppia velocità. La memoria RAM richiesta è di 8 MB, ma se si utilizza Windows 3.1 è necessario avere un file di swap di almeno 10 MB (!). La soluzione migliore sembra essere rappresentata da un Pentium dotato di Windows 95, in quanto diversi 486 (ben tre...) con Windows 3.1 si sono rifiutati categoricamente di far girare il gioco. La grafica 640x480 a 256 colori necessita di una scheda SVGA VESA compatibile. Il sonoro (molto buono, tra l'altro, il parlato) è supportato da tutte le schede Windows compatibili. Lo spazio occupato su disco varia, a seconda del tipo di installazione (minima, media, completa), da 10 MB a 150 MB!!!



In *Dark Seed 2* troverete diversi labirinti. Questa sala degli specchi è l'ingresso del Dark World!

6

+ Atmosfera degna di un film horror grazie al buon sonoro e alla grafica altamente evocativa•Possibilità di avere il testo che accompagna i dialoghi•L'idea di muoversi in un mondo speculare collegato è affascinante e le corrispondenze sono geniali•Il solo fatto che Giger abbia prestato il suo genio lo rende un gioco da collezione

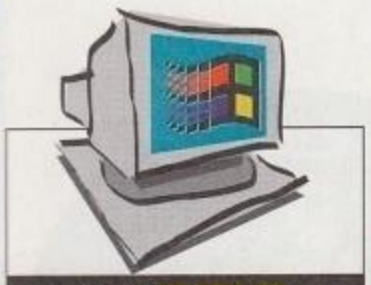
– Animazioni poco fluide•Interfaccia poco pratica e migliorabile, anche se dotata di puntatore intelligente •L'utilizzo degli oggetti non è realizzato in maniera accurata•Gli "hot spot" sono sovradimensionati e danno l'idea che ci siano altri oggetti nelle vicinanze, mentre in un paio di casi due diverse uscite sono troppo ravvicinate e facilmente confondibili

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

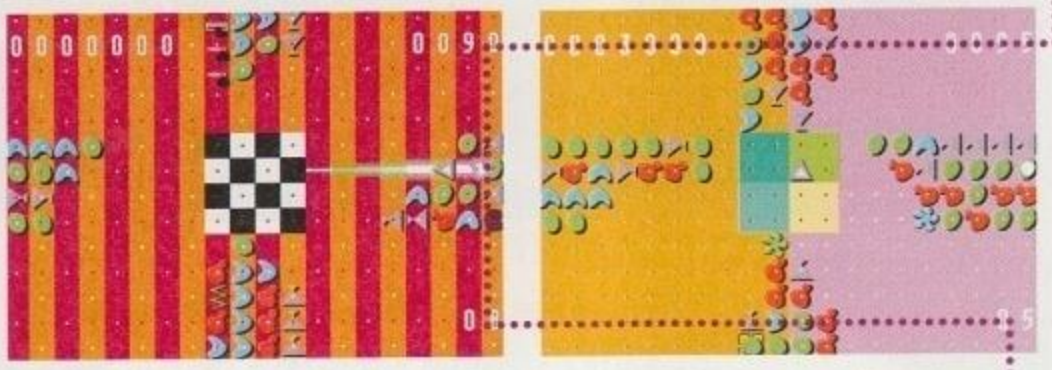
http://www.oldgamesitalia.net/

ZOOP

Ricordate Tetris, *il famoso rompicapo che veniva dalla Russia con amore? E quella fantastica cascata di diamanti in* Gems? *Allora tenetevi forte, perché ora è arrivato* Zoop... *e ha la licenza di uccidere!*



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **PUZZLE ARCADE**
Software House: **VIACOM NEWMEDIA**
Sviluppatore: **HOOKSTONE**



"Occhi pesti, dita paralizzate e cervello fuso": ecco cosa promette - letteralmente - la Viacom a coloro che si cimenteranno con il suo nuovissimo rompicapo dinamico. La meccanica del gioco è davvero semplice: il giocatore deve impedire che schiere di piccole creature colorate, provenienti dai quattro i lati in un'incessante quanto ordinata avanzata, riescano a invadere il riquadro situato al centro dello schermo. E proprio in questo riquadro è installato l'unico mezzo di difesa a disposizione: un cannoncino triangolare, mobile e colorato, con il quale è possibile colpire (il termine tecnico è "zoopare") e distruggere gli "esseri" di colore corrispondente a quello dell'arma. Colpendo invece una creatura contraddistinta da una colorazione diversa, si darà luogo solo a uno "scambio cromatico": il cannone assumerà il colore dell'alieno e viceversa. Sfruttando astutamente (e rapidamente) questa duplice possibilità d'azione (colorare e distruggere), è possibile dar vita a piccoli massacri, estremamente salutari per il punteggio: infatti, riuscendo a colorare in modo uniforme più alieni in fila, è possibile poi distruggerli tutti con un sol colpo, realizzando in tal modo gradevoli punti-extra. Non mancano poi i consueti power-up nella forma di bombe di vario tipo, utili per aprire ampi varchi tra le fila nemiche e guadagnare qualche attimo di respiro.

Tecnicamente, *Zoop* è un prodotto ben fatto: la grafica in alta risoluzione si presenta chiara, coloratissima e "violenta", con fondali ai limiti dell'ipnotico (costruiti sulla base dell'inedito metodo **Opti-Challenge**) e, pur non essendo particolarmente elaborata, risponde perfettamente allo scopo. Anche il sonoro, che solitamente in questo genere di giochi lascia a desiderare, risulta decisamente gradevole: l'infallibile Fat Man ci regala infatti questa volta una splendida serie di brani jazz che fanno da piacevole contraltare alla freneticità del gioco.

Tuttavia, chi cercasse qualcosa di veramente nuovo e originale rimarrà deluso: il giocatore attento non tarderà a rendersi conto di essere di fronte a una sostanziale rielaborazione dei vari *Tetris*, *SuperTetris*, *Columns*, *Colors*, *Gems*, eccetera, appena celata sotto la forma di una sorta di... *Space Invaders*! Ciò non toglie che questo *Zoop* sia comunque un prodotto discretamente godibile: i ritmi ben congegnati e, soprattutto, l'inquietante sensazione di essere attaccati contemporaneamente su più fronti (questa è l'unica vera innovazione del gioco) rendono le prime partite particolarmente eccitanti e frenetiche. Purtroppo, però, dopo aver assaporato una manciata di livelli, la ripetitività e la mancanza di effettiva originalità del concept prevalgono sull'adrenalina in circolo, spingendo a relegare confezione e contenuto nel consueto angolo polveroso. Consigliato dunque solo ai fanatici collezionisti del genere. E, comunque, occhio ...agli occhi!

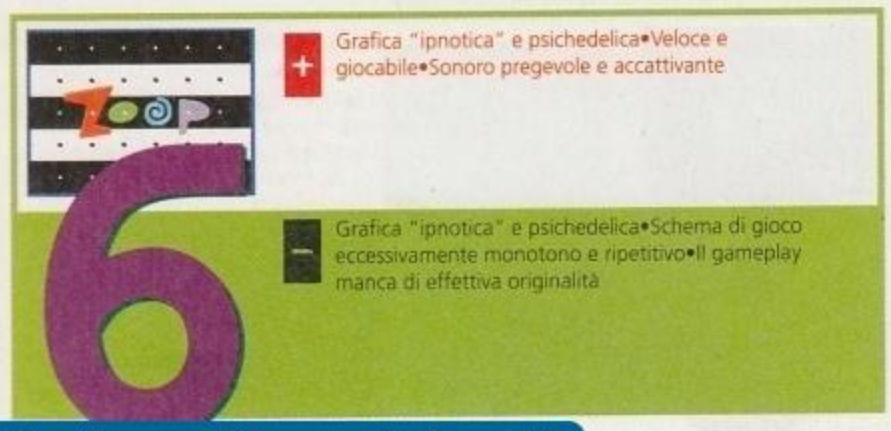
Andrea Maselli

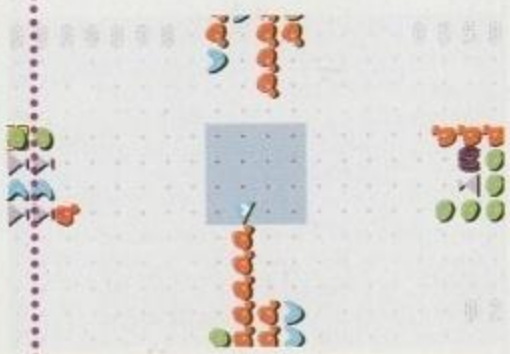
OPTI-CHALLENGE

La Viacom, non contenta delle difficoltà insite nel suo nuovo puzzle-game, ha pensato bene di ricorrere anche alle illusioni ottiche per renderci la vita ancora più complicata. I fondali dei livelli più avanzati sono stati infatti ideati in modo da distrarre l'occhio del giocatore, costringendolo a posarsi su di un "fronte" mentre i nemici lo attaccano, più rapidamente, da altre due diverse direzioni. L'effetto viene ottenuto ingannando la cosiddetta "percezione visiva del movimento" con combinazioni di elementi grafici fissi (opportunamente colorati secondo precisi principi cromatici), quali scacchiere, colonne, righe, cerchi, punti, ecc. Provare per credere!

Info

Per potersi godere la frenesia di Zoop è sufficiente disporre di un processore 486 33 MHz con 8 MB di memoria (4MB per uno swap-file), una scheda grafica SVGA compatibile VESA con almeno 512KB di VRAM, e un ambiente Windows (3.1, 3.11 o 95); in realtà il gioco gira bene anche sotto DOS, e in tal caso sono sufficienti la versione 5.0 e soli 4 MB di RAM. Sono supportate le schede audio SoundBlaster, SB Pro, SB16/AWE32, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, Pro Audio Spectrum e Roland Rap 10. Sono riconosciute anche le schede Midi compatibili con MPU-401, Yamaha OPL 2 e OPL 3. È possibile utilizzare la tastiera, il mouse oppure un joystick, ma consigliamo caldamente la prima opzione.





Quella fila arancione in basso sta per fare una brutta fine... e a noi spetterà un super-bonus!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REBEL ASSAULT II

A pochissimi mesi dalla sua uscita per PC, approda su Macintosh il seguito del gioco che ha segnato l'esplosione del CD come supporto principe per i giochi. A distanza di due anni le cose sono cambiate non poco: solo nella tecnica o anche nella sostanza?

Una delle sezioni vi metterà al comando di un'astronave simile al Millenium Falcon.

Sistema: **MACINTOSH**
Genere: **SPARATUTTO**
S. H.: **LUCASARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

L'immenso potenziale della Lucas fa sì che ogni nuovo gioco di questa casa debba diventare un punto di riferimento per le altre software house. Il più grande problema dei giochi cosiddetti multimediali, quelli cioè che sommano filmati, effetti speciali e accompagnamenti audio da capogiro, è spesso la mancanza di interazione.

Il gioco su CD è spesso qualcosa che si guarda molto di più di quanto si giochi. *Rebel Assault* fu il primo gioco a dimostrare effettivamente che questo pericoloso trend poteva essere interrotto. *Rebel Assault II* conferma e supera questa posizione.

L'effetto è quello di trovarsi al cinema alla prima di una nuova pellicola della saga di Guerre Stellari. La trama di questo gioco è stata infatti realizzata con spezzoni e idee per un episodio cinematografico mai realizzato che si pone a metà tra "L'impero colpisce ancora" e "Il ritorno dello Jedi". L'impero ha appena concluso la messa a punto di un nuovo fighter capace di diventare invisibile agli occhi e ai radar dei ribelli. Si tratta, in pratica, del famoso dispositivo di dissimulazione che ha fatto la fortuna di tanti episodi di Star Trek.

Il nostro alter ego, Rookie 1, sarà impegnato in numerose missioni e combattimenti allo scopo di trafugare un prototipo di questa astronave, al fine di rendere inoffensiva questa nuova tecnologia.

La grafica è incredibilmente migliorata rispetto al primo episodio e sfrutta nuovissimi algoritmi di decompressione video tali da consentire un fluidità impensabile anche su MACchine non eccessivamente potenti. Le musiche e gli effetti sonori raggiungono vette inarrivabili: pensate che se collegherete il vostro computer a un impianto stereofonico dotato di casse **surround**, sentirete i Tie Fighter volare da una parte all'altra della vostra stanza sino ad arrivare alle vostre spalle.

Quella che sostanzialmente rimane immutata rispetto al primo episodio è la giocabilità: *Rebel Assault II* rimane un semplice e tutto sommato abbastanza facile arcade caratterizzato, a differenza del cugino ***X-Wing***, da scenari precalcolati che non vi lasceranno alcuna libertà di movimento se non in ambiti molto limitati. Benché le missioni siano state ulteriormente diversificate rispetto al diretto predecessore (è stato incluso un livello in cui vi troverete al comando dei famosi Sprinter, quelle moto a cuscino d'aria che hanno fatto furore nel terzo episodio della saga), non impiegherete più di tanto per finirlo: vi basteranno tre o quattro orette di gioco, calcolando che vi sarà possibile ricominciare a giocare a partire dall'ultimo livello completato.

Eccezionale è la qualità dei filmati tra un livello di gioco e l'altro: montati assieme formeranno un vero e proprio film della durata di una buona mezz'ora. *Rebel Assault II* rimane comunque un gioiello che, anche se per poco tempo, vi consentirà di fare un iperrealistico salto in un mondo mai dimenticato.

Massimo Triulzi
(Si ringrazia Melange-MI)

Info

Rebel Assault II necessita di un Mac con processore 68040 a 25 MHz per girare anche se è consigliato un Power Mac. Praticamente nullo lo spazio utilizzato su hard disk. Sono indispensabili System 7.1 o successivi, un lettore CD a doppia velocità e almeno 8 MB di RAM. Caldamente consigliati un joystick e un impianto stereofonico collegato al computer.

X-WING

Uscito praticamente in contemporanea con *Rebel Assault II*, *X-Wing* si rivela completamente diverso in termini di giocabilità. Anche se in tutti e due i titoli verrete messi al comando delle astronavi ribelli, in *X-Wing*, a scapito di una minore spettacolarità, sarete totalmente liberi di muovervi nello spazio e di programmare le vostre missioni. Esattamente come in un simulatore di volo.

SURROUND

Proprio come al cinema. È quello che potrete provare guardando un film se avrete collegato al vostro videoregistratore o computer un impianto stereofonico dotato di sistema Dolby Pro Logic Surround. Questo sistema è infatti caratterizzato da tre casse ausiliarie che vanno ad aggiungersi alle consuete due. Con un semplice ritardo dell'uscita di alcune frequenze sonore, solitamente quelle più alte, si crea l'illusione del movimento della sorgente sonora. Pensate ad uno sparo alle vostre spalle, un sibilo sopra di voi e a una vetrata che si infrange davanti ai vostri occhi. Fantastico!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

Game power

49

Aprile 1996 - Lire 6.000

VAMPIRE HUNTER
LA CAPCOM TORNA ALLA CARICA

SUPER MARIO RPG
MARIO VIENE RIDIMENSIONATO

Help
GUARDIAN HEROES

È IN EDICOLA IL NUMERO DI APRILE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

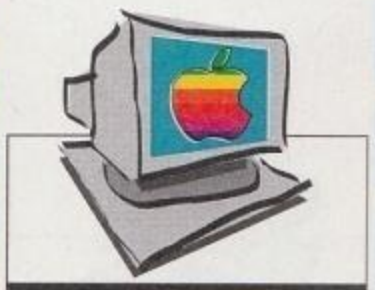
http://www.oldgamesitalia.net/

ICEBREAKER

Piramidi assassine di colore diverso. Delle regole tanto semplici da sembrare di un gioco concepito un decennio fa. Un po' arcade, un po' strategia: basteranno questi due elementi per farne un titolo coinvolgente?

IceBreaker è il tipico giochino che, nonostante non vanti una grafica da urlo, tiene incollati al video.

Ogni colore delle piramidi prevede un comportamento diverso: provate a toccare quelle rosse...



Sistema: **MACINTOSH**
Genere: **ROMPICAPO**
S. H.: **20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT**
Sviluppatore: **MAGNET INTER.**

Il gioco è davvero molto semplice: ogni stage è riempito con un numero sempre crescente di piramidi, a seconda del livello raggiunto. Il nostro scopo è quello di guidare una piramide bianca (la mosca bianca) e riuscire a ripulire lo scenario da tutte le altre piramidi.

A seconda del colore delle piramidi in gioco, esse dovranno essere distrutte con modalità diverse: le piramidi blu potranno essere distrutte solo passandoci sopra e si dimostreranno del tutto indifferenti al nostro fuoco.

Al contrario, dovremo sparare alle piramidi rosse, letali se toccate. Quelle verdi, poi, saranno del tutto impermeabili sia ai nostri spari che al nostro contatto. Ecco che dovremo ricorrere alle piramidi gialle, uniche in grado di abbattere quelle verdi. Per riuscire a distruggerle sarà quindi necessario farci seguire da quelle gialle, cercando di percorrere una strada irta di solidi verdi. Le piramidi gialle infatti, paragonando *Icebreaker* a *Pac-Man*, impersoneranno i famosi fantasmini e, instancabili, non smetteranno mai un attimo di seguirci per tentare di farci fuori. Infine, in maniera del tutto casuale, le piramidi saranno soggette a cambiare colore improvvisamente, rendendo il tutto ancora più complesso.

Con il procedere degli schermi di gioco completati aumenteranno le variabili di gioco: piramidi viola che esplodendo daranno vita a buchi dalla profondità letale, trabocchetti e così via. *Icebreaker* unisce alla semplicità di gameplay tipica dei giochi della scorsa decade una serie di sofisticatezze tecnologiche allora impossibili: le animazioni degli sprite sono infatti dei piccoli filmati Quick Time, la colonna sonora è stereofonica e utilizza la tecnologia QuickTime Midi e infine, al termine di ogni livello, assisteremo a un filmato in full motion video che ci illustrerà il tema dello stage seguente. L'aspetto arcade è dominante su quello strategico, pur essendone penalizzato. Per riuscire a finire un livello saremo obbligati a calcolare con troppa cura il punto di collisione tra sprite e ciò lederà un bel po' al nostro coinvolgimento.

Ugualmente, se cercheremo di pensare a una soluzione strategica per finire lo schermo, verremo immediatamente sopraffatti dalla sua parte arcade. Tecnicamente, sebbene lo scrolling del piano di gioco non sia proprio fluidissimo e, alla lunga, stanchi un po' gli occhi, *Icebreaker* è nel complesso realizzato in modo egregio. Quello che non ci convince del tutto è la meccanica di gioco, una sorta di remix di classici del passato quali *PacMan* e **Q*Bert!**, di cui si tende a riassumere gli aspetti migliori senza affatto riuscire a creare qualcosa di altrettanto coinvolgente.

Massimo Triulzi
(Si ringrazia Melange-MI)

Info

Morbidamente adagiato in un CD praticamente vuoto, *Icebreaker* gira tranquillamente su macchine non eccessivamente potenti: si parte dal 68030 a 25 MHz anche se è consigliato un 68040. Si installa sul vostro hard disk in tre diverse configurazioni: una minima da 3 MB, una media da 23 MB e una "large" da ben 30 MB. Il gioco necessita di System 7 o successivi, delle estensioni QuickTime 2.1 e SoundManager 3.1 (entrambe incluse sul CD). Obbligatori 8 MB di RAM e un lettore CD a doppia velocità.

Q*BERT!

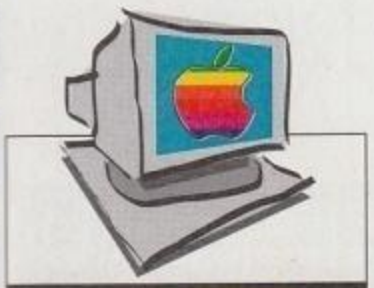
Uno dei videogiochi che segnarono il boom del divertimento elettronico nello scorso decennio. Il protagonista del gioco era un buffo mostriciattolo dotato di ingente proboscide costretto a saltellare su di una improbabile piramide formata di cubi colorati. A ogni tocco del nostro buffo protagonista, ognuno dei cubi cambiava colore. Scopo del gioco era quello di rendere la piramide di colore uniforme. Facile? Neanche un po'. Molle e serpenti salterini facevano di tutto per renderci la vita impossibile. *Q*Bert!* vide la sua migliore conversione per il mercato casalingo sulla console ColecoVision, il feticcio tecnologico della prima era videoludica. Esistono tutt'ora innumerevoli versioni shareware di questo gioco, praticamente per tutti i computer in voga. Cercatelo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK TNG

A FINAL UNITY



Sistema: **MACINTOSH**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **SPECTRUM HOLOBYTE**
Sviluppatore: **INTERNO**

I protagonisti di "Star Trek: The Next Generation" sono riusciti a ritagliarsi un piccolo spazio nel nostro cuore di trekker, accanto a Kirk, Spock, Mc Coy e gli altri. Sarà riuscita la Spectrum Holobyte a pubblicare un gioco all'altezza delle aspettative?

TREKKER

Trekker è la parola che inglesi e americani usano per indicare un appassionato di "Star Trek". Pallido ed emaciato o ipervitaminizzato e aitante che sia, il losco figuro in questione è adornato da una miriade di spillette della serie, vi recita a memoria tutti i titoli di tutte le puntate di qualunque serie e, ovviamente, ve ne narra le trama. Simil Tricorder e Phaser alla mano, è solito aprire lo Zippo recitando ad alta voce: "Portatemi su!". Ne sappiamo qualcosa in redazione...

Star Trek TNG: A Final Unity è, senza mezzi termini, forse una delle più belle avventure da noi mai giocate. E questo lo sarebbe anche se l'ambientazione ed i personaggi non fossero parte del nostro immaginario collettivo. Ma questo titolo va oltre e riesce a comunicare in maniera esemplare al giocatore il feeling di una puntata di Star Trek: quegli apparentemente ingenui intrighi familiari tra Garidiani, i frequenti crossover tra parti di trama scollegati tra di loro, la manifesta diffidenza che le popolazioni indigene mostrano nei confronti della Federazione. Tutto, proprio tutto quello che ci aspetteremmo da una nuova puntata di "Star Trek TNG" è riprodotto fedelmente, inclusa la perfetta caratterizzazione dei personaggi.

Facendo eccezione per le fasi di combattimento e quelle di manovra dell'Enterprise in cui potremo interagire direttamente con le console di bordo dell'astronave, il Capitano Picard, il Comandante Riker, il Tenente La Forge, l'Ufficiale Scientifico Data, il Tenente Worf, la Dottoressa Crusher e il Consigliere Troi costituiranno il nostro tramite interattivo con l'avventura. Cliccando su di loro otterrete proprio quella frase o quell'azione che vi sareste aspettati sul teleschermo.

Il gioco si divide in diverse sezioni di cui alcune a bordo dell'Enterprise e altre, nella migliore delle tradizioni, teletrasportati sulla superficie di strani e inospitali pianeti.

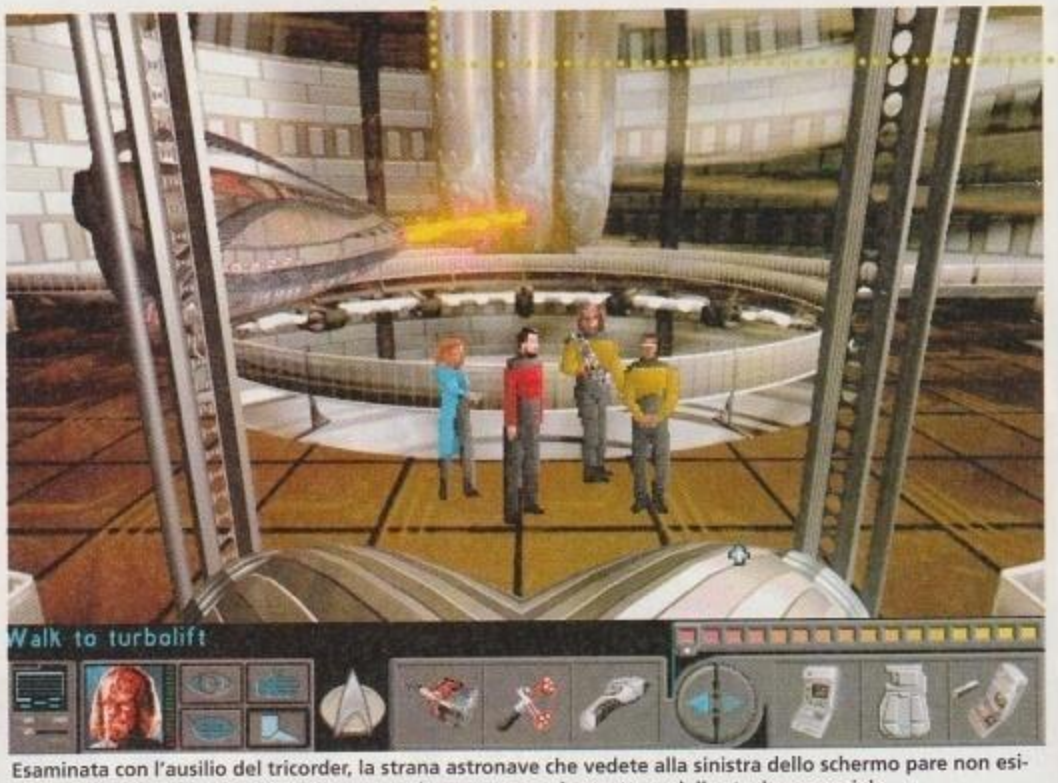
L'interfaccia utente, per quanto non inizialmente semplicissima, si rivelerà comodissima e molto duttile dopo pochi minuti di gioco. Ulteriore nota di merito è data dalla possibilità di personalizzare così tanto il livello di difficoltà del gioco da ottenere avventure quasi differenti: a seconda del livello scelto, infatti, potremo rinunciare ai combattimenti affidandoci completamente alle capacità di Worf, evitare di faticare per scegliere chi comporrà la squadra che verrà teletrasportata nelle diverse missioni a terra e infine evitare di continuare a interpellare i vari ufficiali di bordo: se avranno qualcosa da comunicare lo diranno autonomamente. Malgrado queste facilitazioni, l'avventura si manterrà coinvolgentissima anche al livello di difficoltà più basso.

Grafica e sonoro si adeguano perfettamente allo standard richiesto mantenendosi a livelli eccezionali: alta risoluzione, filmati originali e volti digitalizzati per la prima e voci degli attori americani nonché musiche originali a 16 bit per il secondo. Non manca proprio nulla. Sia che siate degli sfegatati **trekker**, sia che amiate le buone avventure, *Star Trek TNG: A Final Unity* è il gioco che fa per voi.

Massimo Triulzi
Si ringrazia Melange-MI

Info

È sufficiente un veloce 68040 per far girare *Star Trek TNG: A Final Unity* ma è caldamente consigliato un Power PC. Obbligatori, invece, sono ben 16 MB di RAM, un lettore CD-ROM ad almeno doppia velocità, System 7 e Quick Time 2.0 o successivi e 4 MB di spazio su hard disk. Consigliato un impianto di amplificazione esterno: ne vale la pena.



Esaminata con l'ausilio del tricorder, la strana astronave che vedete alla sinistra dello schermo pare non esistere. Eppure la sua azione è chiaramente devastante per la struttura della stazione spaziale...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-WING

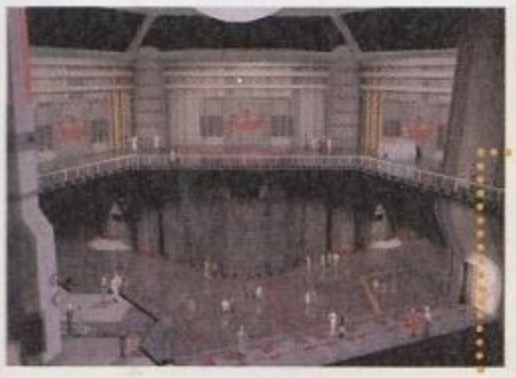
Era da tanti anni che noi utenti Macintosh sognavamo di metterci sopra le mani. E ora, finalmente, è davanti a noi. Completamente riscritto e ridisegnato in alta risoluzione, pronto per farci passare decine di notti insonni.

È forse l'ultima volta che questo cargo vede la luce delle stelle. In pochi attimi esploderà sotto il tiro dei laser.

C'è fantascienza e fantascienza. Pilotare un X-Wing è una cosa impossibile: l'X-Wing è un caccia da combattimento capace di balzi nell'iperspazio che, forse, saranno possibili solo tra qualche migliaio di anni. Eppure, grazie alla saga cinematografica di "Guerre Stellari", l'abbiamo potuto vedere in azione in decine di incredibili e realistici combattimenti contro i Tie Fighter dell'impero. Il merito della Lucas sta nel fatto di avere creato, poco alla volta, un universo parallelo, credibile e dettagliatissimo. *X-Wing* è, a differenza di ***Rebel Assault***, un vero e proprio simulatore di volo realistico e fedele a qualcosa che in realtà non esiste. Eppure, stenterete a credere di essere davanti a un puro lavoro di fantasia quando vedrete, una volta caricato il gioco, i particolari e i comandi del cockpit delle astronavi.

X-Wing Collector CD-ROM contiene tutte le missioni originali e tutte le espansioni uscite per la versione PC. In pochi istanti, subito dopo aver dato un nome al nostro alter-ego, verremo catapultati nel mondo di "Guerre Stellari" impersonando un timido cadetto alle sue prime esperienze di pilotaggio. Dopo aver completato un avvincente periodo di training in cui affineremo le nostre doti, verremo finalmente chiamati a dimostrare il nostro valore sul campo. Piloteremo praticamente tutte le astronavi dei Ribelli: il pluricitato X-Wing, l'A-Wing, il B-Wing e l'Y-Wing. Ognuno di questi mezzi rispecchierà perfettamente il rispettivo ruolo cinematografico. L'X-Wing, ad esempio, risulterà più veloce e maneggevole, ma meno letale dell'Y-Wing, armato pesantemente di cannoni a ioni. Impareremo, passo per passo, a capire il delicato funzionamento della distribuzione dell'energia alle parti vitali dell'astronave: da una sorgente comune, starà a noi deviare il flusso energetico agli scudi, ai laser o semplicemente ai motori della nave. Un pronto intervento in questa scelta è indispensabile per riuscire a completare una qualsiasi delle missioni a disposizione. Essendo lo spazio a nostra disposizione tiranno, concludiamo con una veloce carrellata delle caratteristiche di questo gioco: longevità praticamente infinita dato l'altissimo numero di missioni incluse nel CD, grafica superba completamente ridisegnata per Mac in alta risoluzione e fluidità degna di rilievo. Ne consegue un coinvolgimento totale e una altissima giocabilità.

Massimo Triulzi



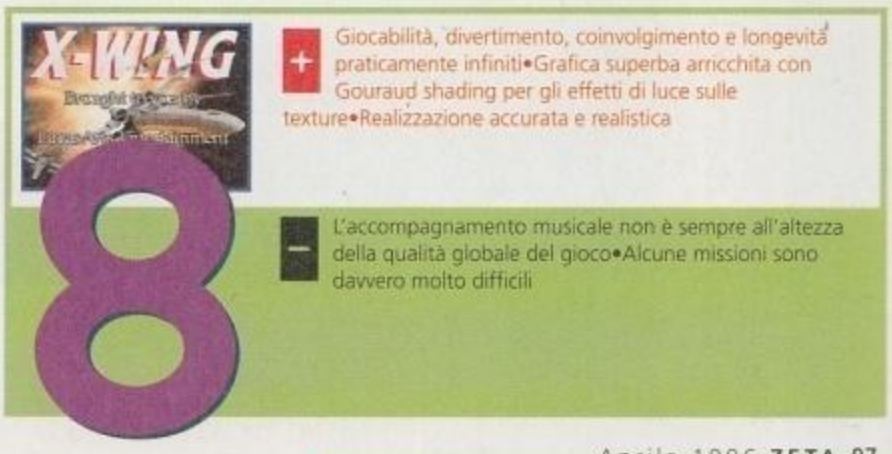
Info

X-Wing gira abbastanza tranquillamente anche su di un 68040 a 25 MHz anche se consigliamo caldamente un Power Mac per poterne gustare i particolari. Insignificante lo spazio occupato su hard disk. È necessario System 7.1 o successivi e 8 MB di RAM. Nessuna estensione di sistema è richiesta. Indispensabile un lettore CD a doppia velocità. Per la prima volta su Mac, è decisamente consigliato un joystick.

Sistema: **MACINTOSH**
Genere: **SIMUL. SPAZIALE**
S. H.: **LUCASARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

REBEL ASSAULT

È stato questo il primo gioco ambientato nella saga di "Guerre Stellari" che la Lucas ha voluto donare ai Mac user. Anche in questo titolo possiamo effettivamente pilotare un X-Wing, oltre ad altri mezzi di addestramento. È però da segnalare che i due giochi non hanno assolutamente nulla in comune. *Rebel Assault* è sostanzialmente uno spettacolarissimo arcade, il cui punto di forza sono gli scenari filmati. Il suo punto debole è la minima libertà di azione e di movimento che veniva lasciata al giocatore. Se, ad esempio, ci troviamo a volare vedendo alle spalle dell'astronave scorrere il filmato precalcolato di un canyon, siamo obbligati a muoverci entro di esso. Possiamo spostarci esclusivamente di pochi centimetri per evitare gli ostacoli e il nostro percorso è praticamente obbligato.

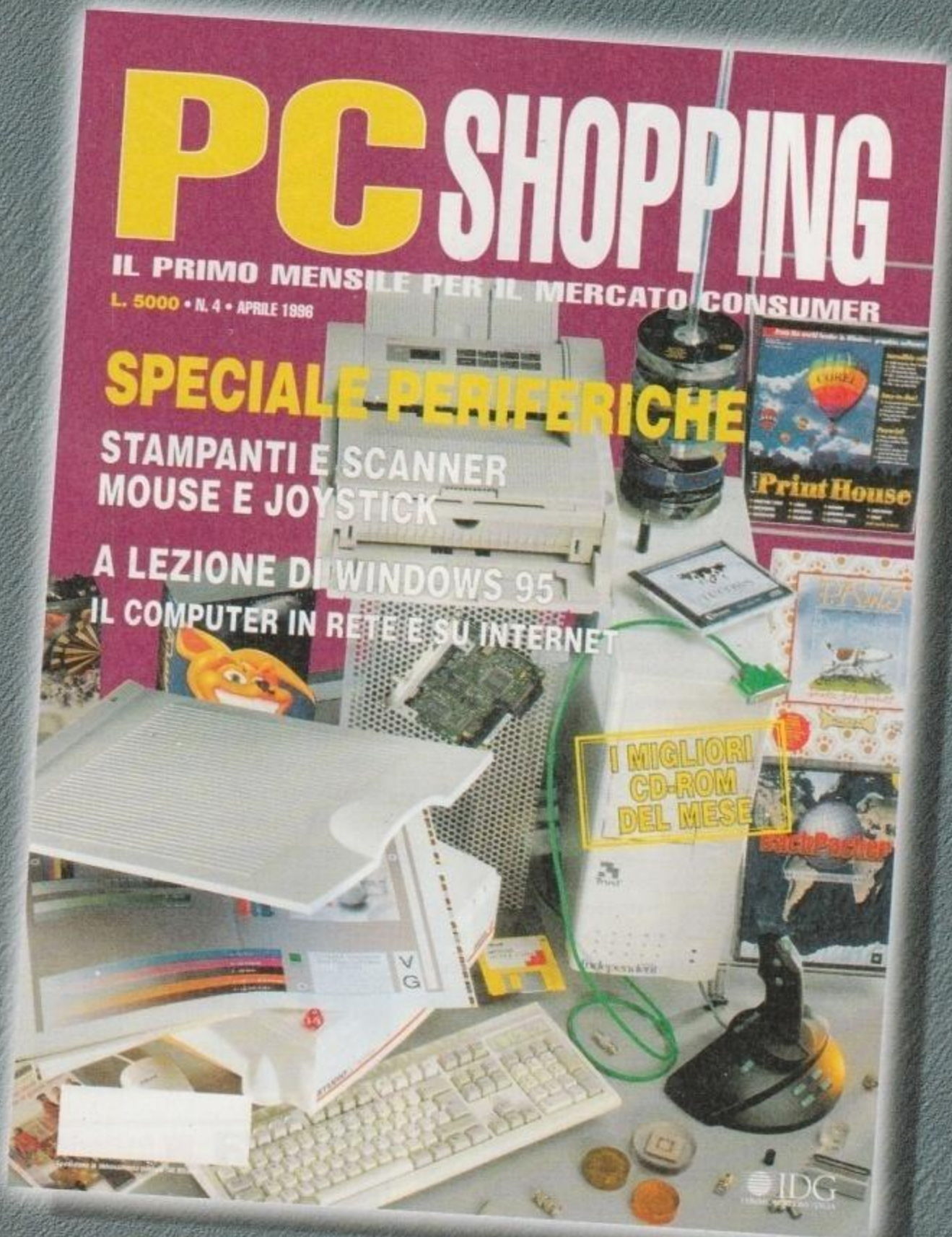


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computerworld PC World MacWorld Networking

È in edicola



IDG COMMUNICATIONS ITALIA

Per informazioni e abbonamenti telefonare a:
IDG Communications Italia
via G.Malipiero, 14 - 20138 Milano
tel. 02/58011660 - fax 02/58011670

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D ATLAS - WORLD ATLAS & ALMANAC

Abbiamo selezionato due differenti atlanti attualmente disponibili su CD-ROM, uno firmato Electronic Arts e l'altro Mindscape, per evidenziare differenze e somiglianze tra due prodotti multimediali appartenenti a uno stesso genere.

Comprimere tutte le informazioni riguardanti il mondo intero in un solo CD è un'impresa decisamente ardua, che può essere affrontata in maniere differenti. *3D Atlas* e *World Atlas & Almanac* sono due dei più recenti atlanti multimediali in commercio, e ci è sembrato interessante presentarli affiancati, per descriverne meglio le caratteristiche comuni e gli elementi distintivi, in modo da agevolare la scelta di ogni possibile esploratore informatico che voglia completare il giro del mondo in meno di ottanta giorni.

Innanzitutto, è interessante notare come le case di software più rinomate nel campo del "semplice" divertimento interattivo si stiano affacciando al mondo dei prodotti didattici, infatti, *3D Atlas* porta il marchio dell'**Electronic Arts**, mentre *World Atlas & Almanac* è targato **Mindscape**

Lasciando da parte le valutazioni economiche che devono necessariamente aver considerato le due software house in questione, risulta comunque piacevole notare questo avvicinamento del genere dei prodotti multimediali a quello dei videogiochi, dato che un'unione di questo tipo potrebbe portare in un prossimo futuro a sviluppi decisamente interessanti.

Tuttavia, rimane il problema di cosa e di come inserire le informazioni riguardanti il nostro pianeta su un unico supporto ottico. *3D Atlas* ha scelto la strada dell'impatto visivo, curando molto l'aspetto estetico e dando meno spazio ai testi, che sono stati ridotti al minimo indispensabile e condensati per la maggior parte in dati e tabelle. Il prodotto Mindscape, invece, si avvicina molto a un comune atlante cartaceo, con mappe dall'aspetto classico e molti testi di approfondimento presentati senza alcun orpello estetico che completano le informazioni riguardanti i vari argomenti. Questa differenza sostanziale si ripresenta in tutte le sezioni dei due prodotti e in base a questa si dovrà fare la propria scelta. Chi preferisce esplorare il globo da turista non potrà che apprezzare i filmati aerei e gli slide show di immagini di *3D Atlas*, magari soffermandosi nel divertente quiz presente all'interno del CD per testare le proprie conoscenze geografiche o ascoltando una delle tristi storie che ci ricordano i gravi problemi che affliggono il globo, dalle piogge acide al buco nell'ozono; mentre chi ha necessità di approfondire il più possibile la situazione politica e geografica di un qualsiasi stato, conoscere la traduzione nella lingua locale di semplici frasi e calcolare il cambio nella valuta corrente, deve per forza ricorrere a *World Atlas & Almanac*.

Stabilito questo punto essenziale, bisogna valutare quale dei due titoli alla fine verrà consultato più spesso e che quindi vale veramente il suo prezzo.

Probabilmente *3D Atlas* è in grado di coinvolgere e appassionare maggiormente e, vista la semplice interfaccia, che permette all'utente di sviscerare il prodotto ricorrendo a un solo menu, forse è più indicato anche per il pubblico più giovane; ma sicuramente solo *World Atlas & Almanac* possiede quella completezza e quella praticità che possono permettere all'acquirente di prendere il vecchio atlante rilegato e buttarlo nel cestino senza alcun rimpianto.

Quindi il nostro consiglio è orientato all'acquisto del CD della Mindscape, anche se non neghiamo che una via di mezzo tra i due sarebbe stata la cosa migliore visto che, come si suol dire, anche l'occhio vuole la sua parte.

Claudio Tradardi

ELECTRONIC ARTS

L'EA si è guadagnata una posizione di notevole importanza nel campo dei videogiochi grazie soprattutto alle sue bellissime simulazioni sportive, rinomate anche per i continui aggiornamenti annuali. Titoli come *Fifa Soccer*, *NHL Hockey*, *NBA Live* e *PGA Tour Golf* trovano posto sugli scaffali di moltissimi videogiocatori.

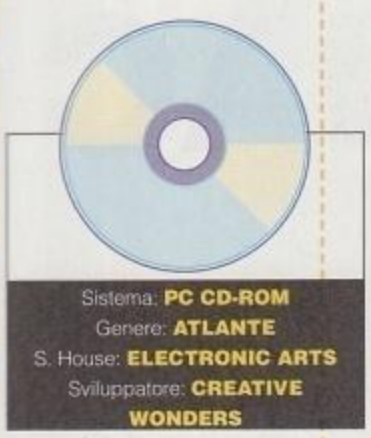
MINDSCAPE

La Mindscape viene ricordata in ambiente videoludico soprattutto per la distribuzione dei titoli dell'SSI e di giochi come *Captive*, il primo *Wing Commander* e *Sensible Soccer*. Tuttavia, recentemente è incappata anche in un discreto flop, visto che *Warhammer* non ha ottenuto il successo sperato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D ATLAS



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **ATLANTE**
S. House: **ELECTRONIC ARTS**
Sviluppatore: **CREATIVE WONDERS**

MAPPE

In *3D Atlas* sono contenute ben 12 rappresentazioni del globo terrestre. Si possono trovare le classiche mappe fisiche e politiche, e delle interessanti mappe animate che illustrano i movimenti della crosta terrestre o dell'atmosfera. Semplicemente piacevoli le rappresentazioni del globo di notte e dei fusi orari, dove si può scoprire quali sono le città più grosse e illuminate del mondo.

AMBIENTALE

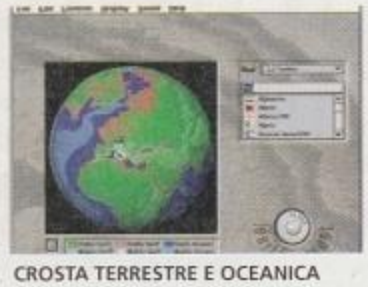
FISICO

POLITICO

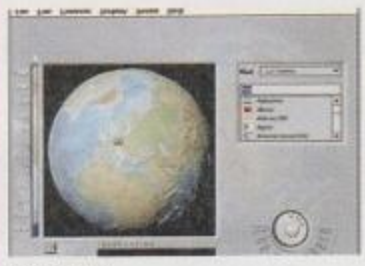
ATMOSFERA

BIOSFERA

DERIVA DEI CONTINENTI


CROSTA TERRESTRE E OCEANICA

GLOBO DI NOTTE


GEOSFERA

IDROSFERA

GEOTETTONICA

FUSO ORARIO

C'è una breve descrizione della situazione dello stato.

Una volta individuata l'Italia, scopriamo che le informazioni che la riguardano non sono molte.

Selezionando i 3D Flights si può volare sopra le Alpi, l'Himalaya o le Montagne Rocciose.

E qualche immagine dei luoghi e dei monumenti più famosi, come il Colosseo.

In *3D Atlas* sono contenute le immagini satellitari di sei delle città più grandi del Mondo.

Da questo menu si può accedere a tutte le sezioni del CD, in particolare agli inserti multimediali.

+ Grande impatto grafico•Comprende animazioni riguardanti le problematiche ambientali•Filmati originali•Grazie a un solo menu si può accedere a tutte le sezioni del prodotto

– Scarso numero di informazioni testuali•Non riesce a sostituirsi completamente a un atlante tradizionale

7

Info

3D Atlas gira sia sotto Windows 3.1 sia sotto Windows 95. Necessita di almeno un 486 con 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, scheda audio Windows compatibile, scheda SVGA e almeno 4 MB di spazio su hard disk, anche se per velocizzare il caricamento dei dati è possibile installare fino a 22 Mbyte.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD ATLAS & ALMANAC

MAPPE

Le mappe della Terra contenute in *WA&A* sono meno numerose e spettacolari di quelle di *3D Atlas*, ma risultano comunque interessanti, visto che si possono consultare anche una mappa della diffusione delle varie lingue e una delle differenze climatiche.

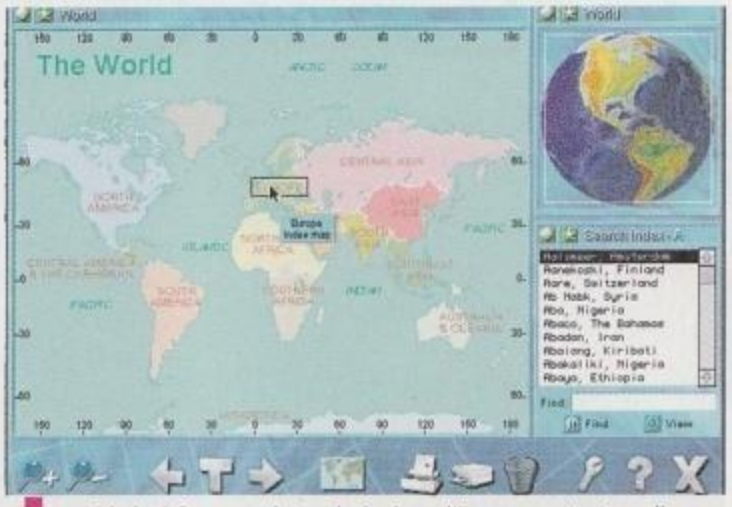
CARTINA DEI CLIMI

CARTINA DELLE LINGUE

CARTINA POLITICA

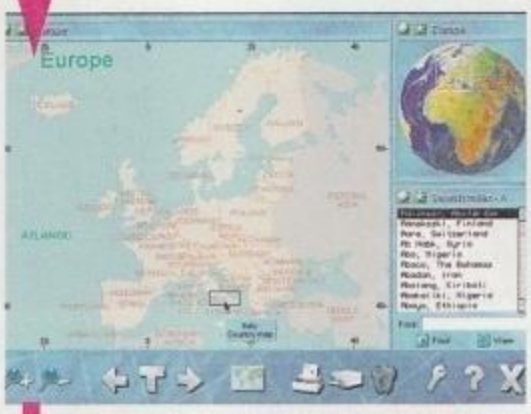
CARTINA FISICA

CARTINA SATELLITARE



Dal planisfero completo selezioniamo l'Europa per tentare di raggiungere il nostro obbiettivo: l'Italia.

Sistema: **MAC CD-ROM**
Genere: **ATLANTE**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **INTERNO**



La cartina dell'Europa è confusa ma riusciamo comunque a individuare lo stivale.

Infine, possiamo ottenere la bandiera e imparare come si dice "buon pomeriggio" in italiano.

Di Milano possiamo ammirare diverse immagini e assistere a un filmato che ci guida per la città.

Una volta raggiunta la meta possiamo verificare quali e quante informazioni sul nostro bel paese sono contenute nel CD.

Dell'Italia possiamo scoprire la posizione geografica, la situazione politica e molti altri dati utili.

Delle maggiori città è disponibile anche una cartina, che può sempre essere utile.

Info

La versione da noi provata girava su qualsiasi Macintosh con processore 68OXO o Power Macintosh, 4 Mbyte di RAM liberi, 3Mbyte di spazio su hard disk, System 7.0 6 superiore, CD-ROM a doppia velocità e un monitor da almeno 13 pollici. Tuttavia, già su un 68040 si notava una fastidiosa lentezza nella costruzione della mappa, quindi consigliamo vivamente di provarlo su di un Mac di fascia alta. Ricordiamo, comunque, che è disponibile anche la versione Windows 95.

7

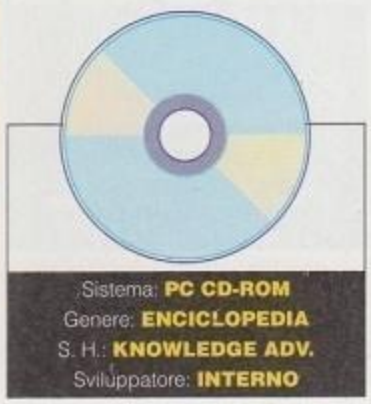
\+ Interfaccia molto pratica e immediata•Buona qualità e quantità di immagini e filmati•Informazioni molto dettagliate su tutte le varie regioni del globo•Può sostituire un atlante cartaceo

\- Scarso impatto grafico•Inserti multimediali non particolarmente originali

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVIATION ADVENTURE



Per tutti quelli che si vogliono avvicinare al magico mondo delle "macchine volanti" è in arrivo dalla Knowledge Adventure un nuovo prodotto che promette di farvi decollare...

Aviation Adventure si presenta come un titolo dedicato all'intero mondo del volo, dai fratelli Wright ai caccia Stealth, dalla prima mongolfiera allo Space Shuttle, attraverso un'ampia panoramica della storia dell'aviazione e di quei pionieri che per primi si sono cimentati in queste imprese ardimentose.

Eseguita la semplice installazione ci si trova di fonte al menu iniziale dal quale si può accedere a tutte le funzioni offerte dal programma. Si potrà quindi consultare il laboratorio aereo, vedere un filmato storico sull'addestramento dei mitraglieri della seconda guerra mondiale o apprendere le leggi dell'aerodinamica che regolano l'universo del volo; il tutto è accompagnato da una voce fuori campo che vi seguirà nel corso della vostra esplorazione. Se cercate nozioni di carattere generale potete visitare l'archivio dell'aviazione, dove attraverso un versatile sistema di ricerca potrete documentarvi sui progressi tecnologici dal 500 A.C. ai giorni nostri, conoscere la storia dei personaggi che hanno legato il loro nome a una particolare impresa e percorrere le numerose tappe che hanno trasformato un azzardato esperimento in uno dei più grandi progressi tecnologici dell'ultimo secolo. Per esaminare le numerose schede presenti all'interno potrete servirvi dell'indice principale, di un indice per categorie oppure per periodo storico. In alternativa, nella parte bassa della finestra è posizionato un mappamondo interattivo utilizzabile per una ricerca in base alla dislocazione geografica delle schede.

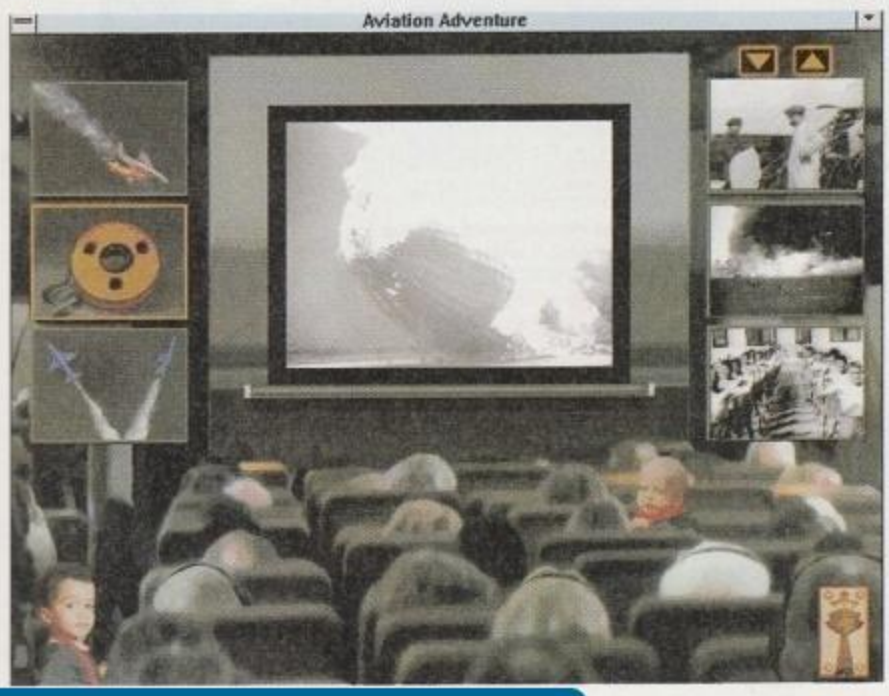
Un salto al teatro del volo vi permetterà di osservare filmati storici (come l'esplosione dell'Hindemburg) e documentari in età moderna, oltre a una divertente sezione dedicata ai video-clip blooper, ovvero una serie di sequenze in FMV di incidenti e situazioni particolarmente comiche. Se vi interessano informazioni più dettagliate sui prodotti dell'ingegneria aeronautica, l'enciclopedia dell'aviazione offre la possibilità di visionare schede unicamente dedicate, ad aerei (come l'**Antonov An-225 Mriya**) ed elicotteri civili e militari, con una ulteriore opzione per visualizzare la cartella tecnica dell'apparecchio scelto. Sempre in ambito tecnico, al laboratorio aereo potrete trovare le rappresentazioni tridimensionali di una decina di velivoli (compreso lo Space Shuttle e il razzo V-1); in questa finestra sarà possibile, attraverso apposite icone, osservare lo spaccato del modello o zoomare sulle parti che più vi interessano, ottenendo così una quantità maggiore di dettagli e di informazioni. All'interno del museo dell'aviazione troviamo una serie di sequenze renderizzate di duelli aerei, una visita all'interno del cockpit dell'F-

Gli studi di Leonardo sul volo. Furono consegnati a un amico e ritrovati solo all'inizio del 20° secolo.

Una delle possibili carriere che è possibile intraprendere è quella del pilota di ambulanza aerea.

ANTONOV AN-225 MRIYA

Questo gigante è il più grande aereo mai costruito. Con un peso (a vuoto) di 1.181.440 Kg e una apertura alare di quasi 89 metri, l'Antonov, di cui è stato costruito un solo esemplare, è utilizzato dal governo russo per trasportare carichi eccezionali come il Buran, l'equivalente dell'americano Space Shuttle.



Info

Per volare nel mondo di *Aviation Adventure* il vostro PC dovrà essere equipaggiato con un 486 SX 25 (meglio se una CPU dotata di coprocessore matematico), 8 MB di RAM (in realtà è possibile utilizzare *Aviation Adventure* solo con 4 MB di RAM, a patto di configurare un file di scambio virtuale di almeno 10 MB), circa 8 MB liberi sul disco fisso, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda SVGA .Il programma gira completamente sotto Windows, tranne che per il simulatore di volo per cui viene chiuso temporaneamente l'ambiente grafico per passare in modalità DOS (attenzione agli applicativi ancora aperti). La scheda grafica può essere configurata anche per risoluzioni maggiori alla canonica 640x480, ma il programma si rifiuta di girare se si impostano più di 256 colori; la scheda sonora deve essere MPC compatibile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aviation Adventure

Nel museo dell'aviazione potrete trovare filmati tridimensionali di alcuni duelli aerei.

Questo trivial permette di valutare la vostra conoscenza nel campo del volo.

Il laboratorio aereo vi mette a disposizione anche lo Space Shuttle!

Una delle numerose schede dedicate alla tecnologia stealth.

In questo semplice gioco dovrete sfruttare le correnti ascensionali per portare il vostro aeroplanino fino all'ultimo livello.

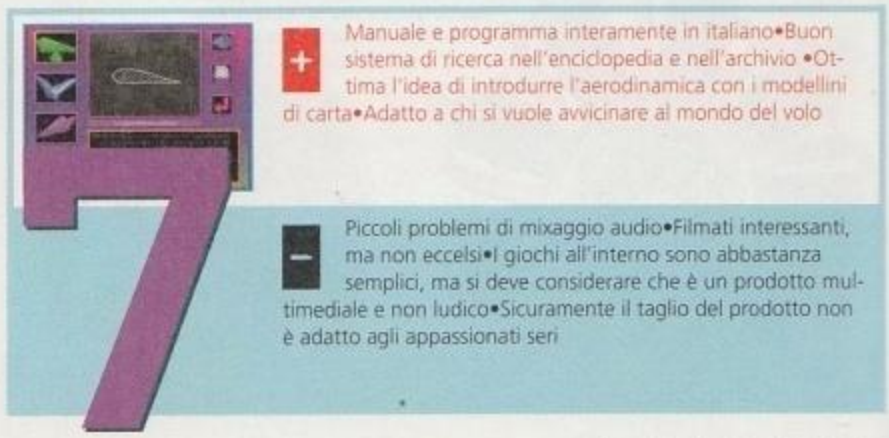
L'enciclopedia dell'aviazione. Qui troverete notizie su tutti i principali veicoli dall'inizio del 1900 fino ai prototipi del 2000.

Come studiare le leggi dell'aerodinamica attraverso modellini di carta...

15E oppure il volo di puntamento di un missile. Inoltre si può accedere a una sala dedicata a tutte le carriere che è possibile intraprendere nel campo aeronautico, come il pilota di ambulanza aerea o di una squadriglia acrobatica, o apprendere i fondamenti del volo (ad esempio, come funziona la scatola nera...). Per ultimo si possono studiare le leggi dell'aerodinamica attraverso la costruzione di dodici modellini di carta, accompagnati da un'esauriente spiegazione e da una serie di filmati 3D mirati ad aiutarvi a visualizzare i progressi del vostro "caccia". Il prodotto è interamente in italiano, dalle schede enciclopediche al commento di sottofondo, compresi dei simpatici help a forma di nuvoletta che compaiono ogni volta che si lascia il puntatore su una particolare zona della finestra.

Tutte le schede possono essere stampate, comprese le immagini o le informazioni tecniche, oltre ai numerosi modelli di carta (pronti per essere piegati e lanciati!). Una parola negativa deve essere invece spesa per l'interfaccia grafica, in quanto non dà la possibilità di "saltare" da una sezione all'altra senza passare dal menu iniziale rappresentato da una torre di controllo, e questo alla lunga può risultare noioso. I giochi presenti all'interno del prodotto spaziano da un divertente trivial del volo a un mediocre simulatore di volo, senza dimenticare un piccolo sottogioco dedicato espressamente ai bambini (Glider). In definitiva, *Aviation Adventure* è un prodotto completo, utile per chi vuole approfondire la propria conoscenza nel campo dell'aviazione, ma adatto anche a chi si vuole avvicinare per la prima volta a questo mondo. Come per *Il Mondo del Volo*, è un titolo che però potrebbe deludere gli appassionati più "seri". La presenza di testi e filmati completamente in italiano permette l'utilizzo del programma anche a quella fascia di utenza senza una specifica conoscenza della lingua inglese e la varietà di argomenti trattati lo rende particolarmente adatto ai più giovani.

Andrea Giolito



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEL VOLO

Fiocco azzurro in casa Microsoft. L'ultimogenito della serie Exploration è infatti dedicato all'affascinante mondo dell'aeronautica e delle sue meraviglie, disciplina a cui, da sempre, il pubblico maschile sembra essere più avvezzo e interessato.

Il mondo del volo è da sempre nei sogni di grandi e piccini, forse a causa dell'apparente magia che consente a macchine notevolmente più pesanti dell'aria di librarsi nel cielo con la stessa leggiadria dei gabbiani. Non a caso, fin dagli albori della sua storia, il volo non è mai stato considerato come un vile procedimento meccanico, quanto piuttosto come una specie di "poesia del movimento". Forse, visto con quest'ottica, questo quarto prodotto italiano continua idealmente il viaggio iniziato con *Civiltà Antiche* e, passando attraverso il mondo degli animali e quello degli oceani, spicca il volo verso i cieli limpidi della nostra fantasia.

La consultazione de *Il Mondo del Volo* si presenta come una sorta di straordinario viaggio interattivo in cui l'utente è del tutto libero di scegliere che riferimento o che argomento desidera approfondire di volta in volta, decidendo, in prima persona, il cammino da seguire. Ma se il "turismo fai da te", pur con tutti i vantaggi e la grande libertà che comporta, si dovesse rivelare troppo dispersivo o inconcludente, la Microsoft, seguendo una tradizione ormai intelligentemente consolidata nelle precedenti produzioni, mette a disposizione una serie di efficientissime guide (ben 9, in tutto) che vi condurranno passo per passo lungo il vostro viaggio seguendo un filo logico dipendente dalla guida scelta, così da presentare, ad esempio, un'impostazione prettamente storica se vi lascerete condurre da Sara, la simpatica guida da museo, oppure squisitamente tecnica se vi affiderete alle cure di Paola, l'affascinante ingegnere aeronautico in minigonna.

Particolarmente pregevole è poi la ricca serie di filmati (quasi un centinaio) e di materiale fotografico contenuta che rivelano un'accuratezza e una ricchezza che, soprattutto dal punto di vista storico, non hanno rivali. Tra le tante "chicche"

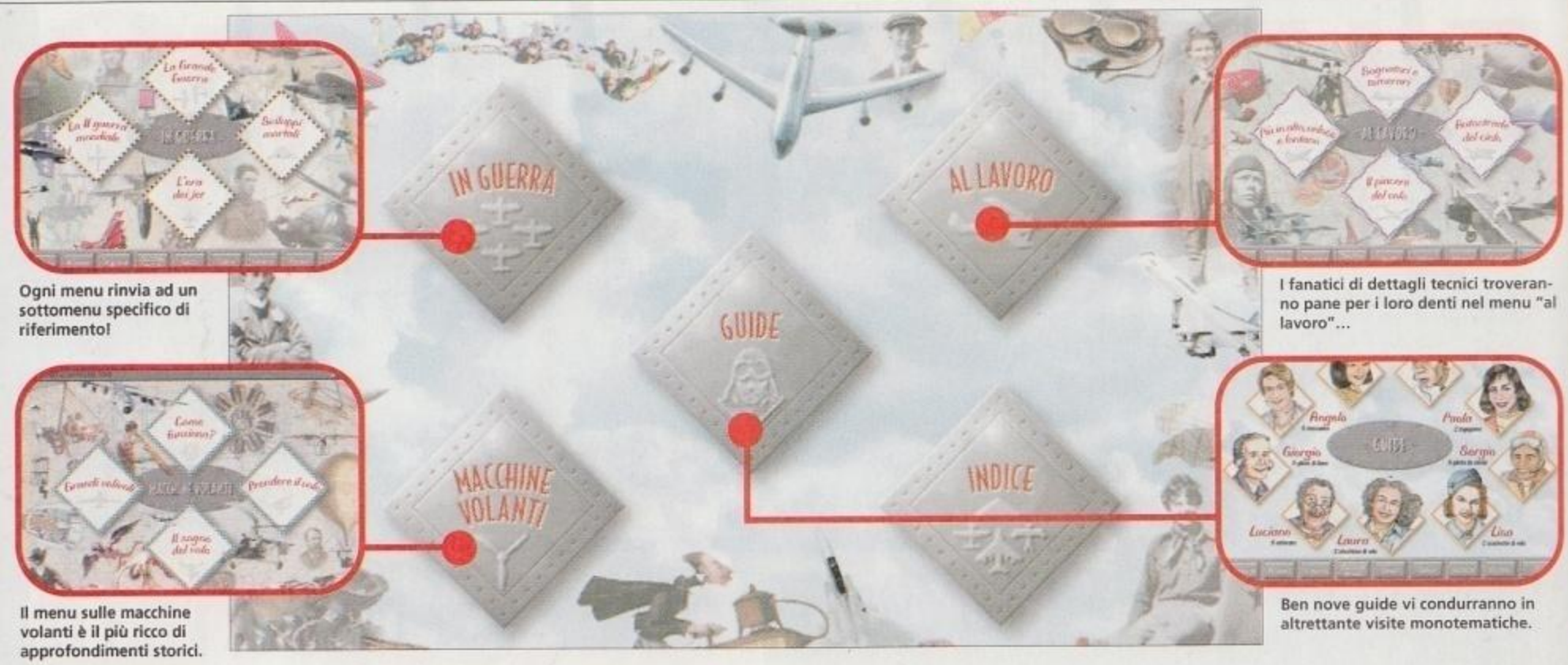
Ogni argomento è trattato con termini chiari e corretti.

Info

Il Mondo del Volo è stato progettato per girare sotto Windows 95. Per fortuna, un messaggio sulla confezione ci avvisa che il CD-ROM «può essere eseguito anche in Windows 3.1», sottintendendo che, in questo caso, la qualità dell'esecuzione sarà certamente inferiore. In effetti, il prodotto risente sensibilmente del passaggio a un ambiente operativo "inferiore", con frequenti crash e messaggi d'errore apparentemente inspiegabili; inoltre, come se ciò non bastasse, alcune opzioni (come le visite guidate, ad esempio) non funzionano correttamente. Volendo quantificare la perdita di qualità, credo si possa valutare intorno al 25%. A parte questo, il programma richiede un 486 o superiore, almeno 8 MB di RAM, 3 MB di spazio disponibile su disco rigido, un'unità CD-ROM a doppia velocità, una scheda audio Windows-compatibile e una scheda video Super VGA. È peraltro consigliato l'utilizzo di una coppia di buoni altoparlanti per poter apprezzare l'ottima qualità del sonoro, specie delle sequenze animate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ogni menu rinvia ad un sottomenu specifico di riferimento!

I fanatici di dettagli tecnici troveranno pane per i loro denti nel menu "al lavoro"...

Il menu sulle macchine volanti è il più ricco di approfondimenti storici.

Ben nove guide vi condurranno in altrettante visite monotematiche.

potrete infatti trovare il filmato originale che documenta il terribile disastro del **Dirigibile Hindenburg**, oppure riascoltare le storiche parole che il 20 luglio del 1969 tennero col fiato sospeso tutto il pianeta, mentre l'astronauta americano Neil Armstrong poneva, trepidante, la prima impronta umana sul suolo lunare.

Ma l'aeronautica, naturalmente, non è solo storia, bensì soprattutto scienza, fisica in particolare. Purtroppo, la maggior parte degli utenti "tradizionali" di questo genere di prodotti soffre di un rapporto conflittuale con questa disciplina, giudicata eccessivamente ostica dai più. Per fortuna, la grande chiarezza e semplicità, accompagnata dagli efficaci diagrammi animati di cui il CD è zeppo, ha il pregio di rendere comprensibile concetti tradizionalmente considerati "oscuri" dai non addetti ai lavori, e termini come **"Portanza"** o "Turboreattori a Doppio Flusso" finiscono ben presto per risultare familiari anche per gli utenti più digiuni di nozioni aeronautiche. Il prezzo da pagare, naturalmente, è il non eccessivo rigore scientifico e l'eccessiva "leggerezza" con cui certi argomenti vengono trattati, che potrebbero far storcere il naso agli ascoltatori più ferrati nel campo a cui però, si potrebbe obiettare, il prodotto non è certamente destinato. Tra l'altro, così come è di tradizione in casa Microsoft, il titolo è ben lungi dall'essere serioso o austero, e gode del pregio di saper "spezzare" o sdrammatizzare argomenti impegnativi accostandoli a cortometraggi brillanti (come le sequenze tratte da "L'Aereo più Pazzo del Mondo"), o a brevi giochi interattivi che mettono alla prova l'arguzia e l'attenzione dell'utente, premiandolo, alla fine, con brevi e spettacolari videoclip.

Insomma, *Il Mondo del Volo* è un prodotto realizzato con una cura e una ricercatezza che difficilmente potrete trovare da altre parti, e dovrebbe essere un acquisto forzato per chi, motivato da un interesse particolare nella materia, oppure spinto semplicemente da pura curiosità, ma fondamentalmente digiuno di competenze specifiche in merito, desidera accostarsi al mondo dell'aviazione in maniera brillante, originale e, perché no, divertente!

Paolo Cupola

DIRIGIBILE HINDENBURG

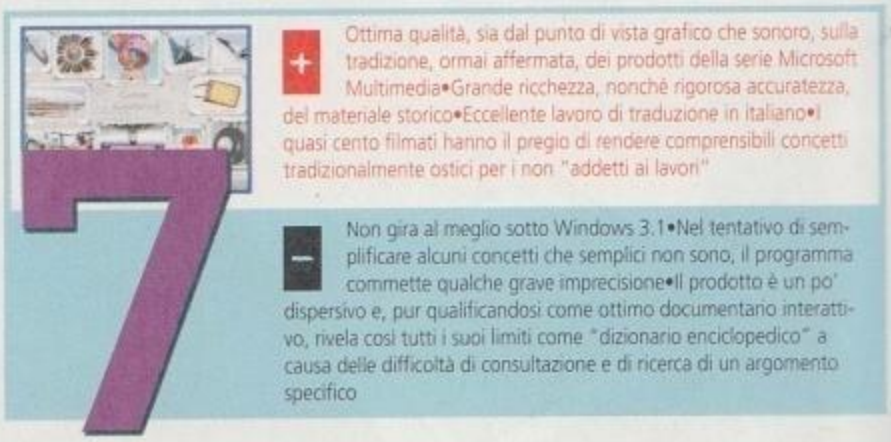
Immenso e lussuoso, l'Hindenburg era il Titanic dei cieli. Poteva portare un centinaio di passeggeri attraverso l'Atlantico a circa 120 km all'ora. Come lo sfortunato transatlantico, però, anche l'Hindenburg era destinato al disastro: una catastrofe che segnò la fine dei dirigibili per passeggeri. Il 6 maggio 1937, infatti, mentre stava per arrivare a Lakehurst, nel New Jersey, lo Zeppelin pieno d'idrogeno esplose e bruciò in soli 30 secondi.

PORTANZA

La forza ascensionale esercitata su una superficie che si sposta nell'aria. La portanza agisce ad angolo retto rispetto al relativo flusso d'aria. Più specificamente, la portanza è la forza generata dalle ali. Affinché il volo sia possibile, le ali devono produrre una forza ascensionale almeno pari al peso dell'aeroplano.

Il fascino delle foto d'epoca non appassisce nella versione "digitalizzata".

Le schermate interattive consentono di "toccare con mano" alcuni argomenti più impegnativi.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURSHOW

1° Salone Multimediale

Bologna 13/17 aprile 1996

http://www.oldgamesitalia.net/

Internet - http://www.simul.it/futurshow

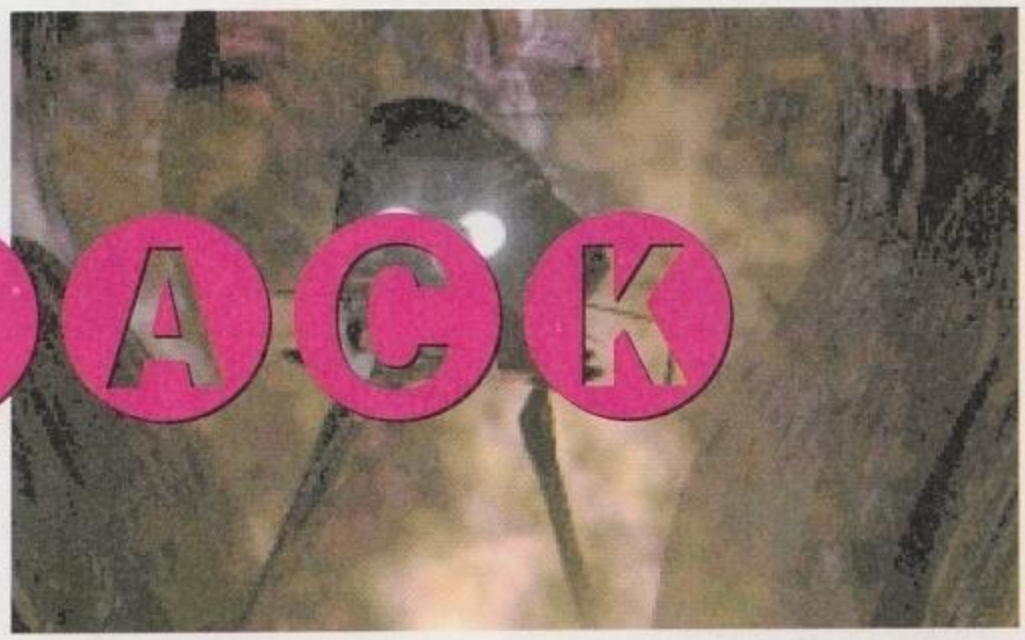
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Bentornati all'angolo degli S.O.S. dove i dubbi e i dilemmi dei nostri lettori trovano la tanto agognata risposta. Questo mese ZETA pubblica le soluzioni complete di Fade to Black e Alien Odyssey, mentre nelle pagine dei "Classic" troverete la soluzione di Star Trek: 25TH Anniversary. Se avete un qualsiasi problema, telefonate alla Hot-Line del venerdì sera (02/33100154) quando Paolo Paglianti e Andrea Giolito risolveranno tutti i vostri dubbi.

FADE TO BLACK



La soluzione di *Fade to Black* è una di quelle più richieste dai lettori. ZETA pubblica finalmente la guida completa con tanto di mappe! Quindi non vi resta che leggere le prossime pagine per scongiurare la minaccia dei morph.

CONSIGLI GENERALI

Prima di iniziare, indichiamo qualche consiglio generale: usate la mappa, per vedere dove siete già stati, vi aiuterà a non passare ore nello stesso livello. Utilizzate gli scanner che troverete durante l'avventura per controllare eventuali trappole o per cercare oggetti che vi sono sfuggiti. Ricordatevi che una volta raggiunto un oggetto non è sufficiente uscire dalla schermata con il tasto "Esc", ma lo si deve prendere con la barra spazio (di default), in altro modo non entrerà a far parte del vostro inventario. Controllate tutti i contenitori del livello e ricordatevi che non sono tutti della stessa forma, ma cambiano a secondo della locazione in cui vi trovate. Mirate a tutto quello che vedete, delle volte gli stessi oggetti possono essere distrutti solo in alcuni livelli. Tutti i morph possono essere uccisi tranne il supermorph (lo arrostirete nel finale), i golem possono solo essere addormentati per un breve periodo di tempo, mentre altri nemici non possono essere affatto abbattuti. Utilizzate l'apposito scanner per identificarli e non perdere così tempo (e munizioni)nel vano tentativo di distruggerli. Col progredire dell'avventura l'intelligenza dei vostri nemici aumenta e inizieranno a sfruttare tutti i possibili ripari nelle stanze, fate anche voi lo stesso e cercate di stanarli

LIVELLO 1

In questo livello dovrete fuggire dal penitenziario di New Alcatraz e unirvi alla resistenza della Mandragora.

1 Distruggete il drone volante e correte passando sul sensore in mezzo alla stanza per aprire la porta in fondo.

2 In primo luogo sparate al robot cingolato che avanza sulla destra, quindi spostatevi sulle cellule a sinistra per farlo passare l'attendete che oltrepassi il campo di forza: si muoverà sui sensori davanti e vi disattiverà le griglie verdi di sinistra.

3 Sparate alla telecamera di destra per disabilitare la mitragliatrice, poi devastate il morph che compare al centro; salite sull'ascensore in fondo.

4 Distruggete il morph e lasciate perdere la mitragliatrice, dirigetevi invece a est

5 L'armadietto di destra contiene una mina, ma aziona un allarme che attiva la mitragliatrice della stanza precedente.

6 Colpite il morph a sinistra e andate a parlare con il cuoco.

7 A questo punto si presenta una scelta: potete sparare al cuoco (traditore) e tornare indietro, oppure andare nella stanza a sinistra che l'amico in bianco ci ha indicato (**8**), massacrare i morph e abilitarvi l'accesso alla stanza segreta all'interno della caffetteria.

9 Nella stanza segreta dovrete spostarvi in senso antiorario evitando le trappole elettriche per arrivare così a un armadietto che contiene degli utilissimi proiettili esplosivi; per tornare indietro non è necessario compiere la strada al contrario in quanto si è reso disponibile un passaggio laterale a est.

10 Distruggete il ragno, prendete il data e l'info scanner e abilitatevi nella console di destra.

11 Nella stanza di fronte ci sono due morph a guardia dell'ingresso per la sala macchine, ma hanno il deplorevole vizio di essere sostituiti subito una volta abbattuti; per rimediare all'inconveniente, dovrete prendete l'ascensore sulla destra (vicino all'ingresso), quindi una volta arrivati al

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piano superiore, distruggete i morph e i contenitori di rigenerazione e tornate di sotto.

12 Distruggete i due morph e aprite la porta attraverso il pannello a destra.

13 Uccidete il morph (attenzione che da questa parte non potrete più tornare indietro, quindi caricatevi di energia!).

14 Premete il pulsante rosso sul muro per disattivare le griglie verdi di protezione e spostatevi nell'infermeria.

15 Sparate al morphl a destra e aprite gli armadietti ai lati per prendere la prima chiave e medikit (attenzione alle spalle).

16 Accoppate il morph e attivate l'apertura della porta della stanza criogenica con il terminale.

17 Uccidete il morph di guardia.

18 Una volta che avrete fatto esplodere l'ennesimo morph, prendete uno dei due ascensori a ovest.

19 Sparate al morph, premete il pulsante sulla parete di sinistra per disattivare le lastre elettrificate.

20 Sparate ai due droni volanti e aprite l'armadietto per prendere la seconda chiave; tornate indietro e prendete l'ascensore di destra.

21 Sparate al robot sui cingoli (gli distruggerete le armi ma continuerà a camminare).

22 Minacciate con l'arma il capo della prigione Warden (potete anche colpirlo): arriverà un morph alle spalle. Fatelo fuori, recuperate il cristallo necessario per aprire l'armadietto lì vicino e prendete il codice per aprire le porte dell'hangar.

23 Entrate nella stanza di guardia e utilizzate il codice sulla console.

24 Utilizzate la seconda chiave e attivate il secondo ascensore nella sala delle guardie (quella con il generatore degli scudi).

25 Prendete l'ascensore di destra.

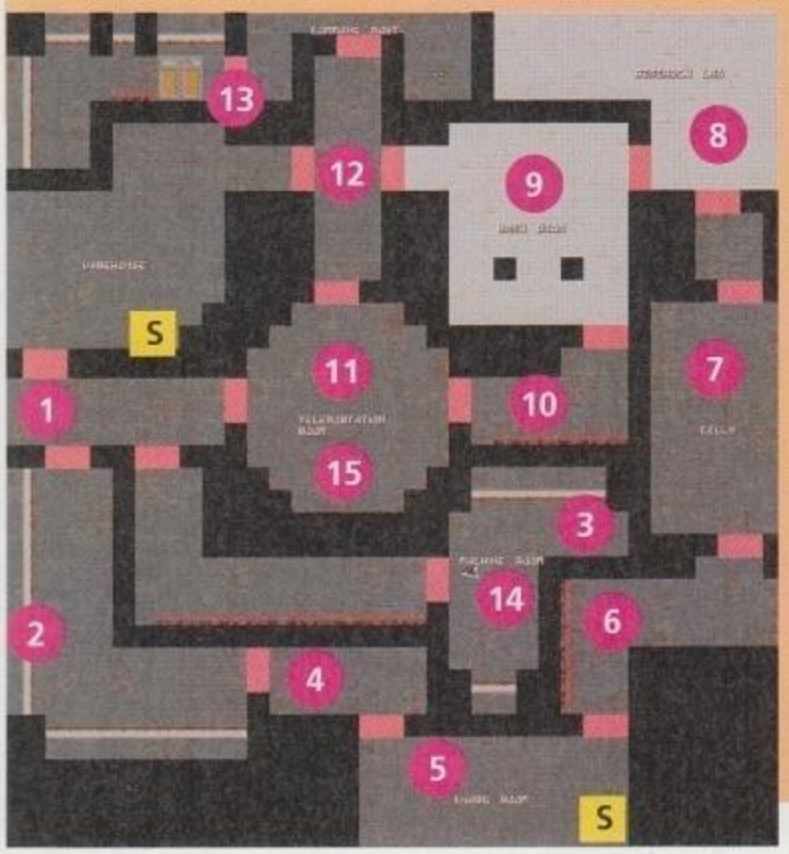
26 Distruggete i robot volanti e il morph dietro le sbarre: attivate la macchina con il pulsante sulla parete a ovest (dovrete seguirla ed entrare con lei nella stanza a sud una volta che si è aperta la porta; nel caso in cui non ci riusciate, dovrete percorrere il corridoio a nord per arrivare alla postazione da dove vi attaccava il morph (**27**) e azionare il comando di ritorno dalla console di fronte alle sbarre).

28 Premete il pulsante per attivare l'ascensore di ritorno, ma salite su quello in fondo allo svincolo

29 Abbattete i due robot volanti e salite sull'astronave.

LIVELLO 2

In questo livello dovrete salvare l'anziano professore prigioniero dei morph e far saltare in aria la base nemica.



1 Uccidete il morph.

2 Sparate ai droni volanti, prendete i proiettili dall'armadietto e la chiave per la sala macchine.

3 Uccidete le guardie e disattivate il generatore principale per aiutare l'hacker nel suo lavoro.

4 Passate sul pannello in mezzo per aprire la porta di fronte (attenzione alla mitragliatrice).

5 Fate fuori i due morph e abilitate l'accesso per le celle.

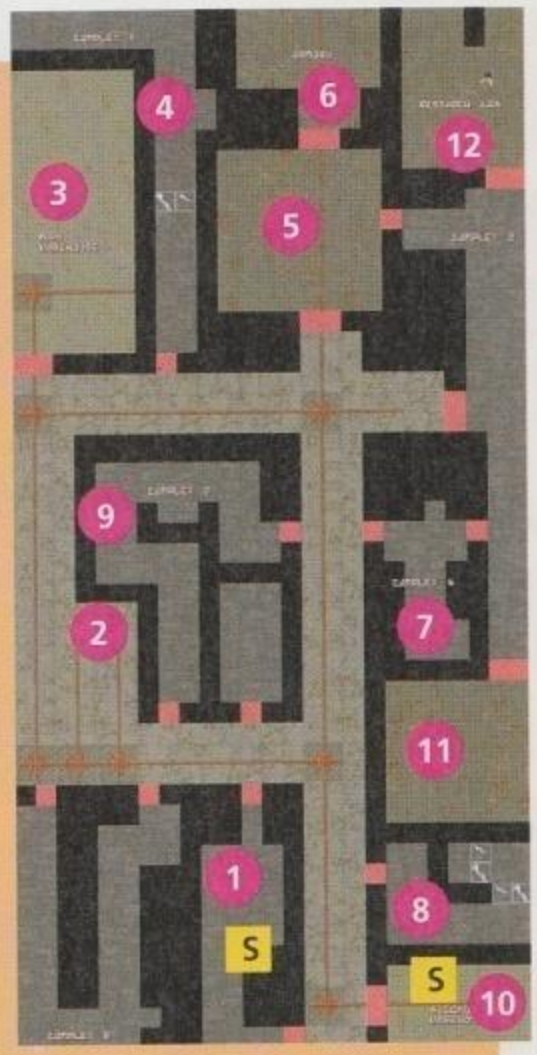
6 Abbattete il morph e il drone volante.

7 Devastate i due morph e il robot cingolato nelle celle a guardia del passaggio per il laboratorio.

8 Distruggete il drone volante, prendete i proiettili dall'armadietto e disattivate le sbarre di energia che trattengono il professore; ora dovrete scortarlo fino al teletrasporto ne centro del complesso; la cosa risulta complicata dal fatto che il vecchietto si muove molto lentamente e se vi allontanerete troppo si fermerà chiedendovi di aspettarlo. Quello che potete fare per non metterlo in pericolo è di andare in avanscoperta ogni volta che si presenta una stanza nuova e prendervi voi i colpi destinati al vostro compagno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



9 Ripulite la zona dai nemici.
10 Sparate al morph di guardia.
11 Abbattete il drone volante e portate il professore al teletrasporto; prima di partire vi consegnerà un cubo contenente un virus per l'elaboratore centrale.
12 Distruggete i due ragni che compaiono una volta entrati (i pannelli innescano delle sbarre per proteggervi).
13 Prendete i proiettili al plasma.
14 Usate (tasto U) il cubo del prof sulla prima console per attivare il meccanismo di autodistruzione.
15 Utilizzate il teletrasporto per scappare dalla base

LIVELLO 3

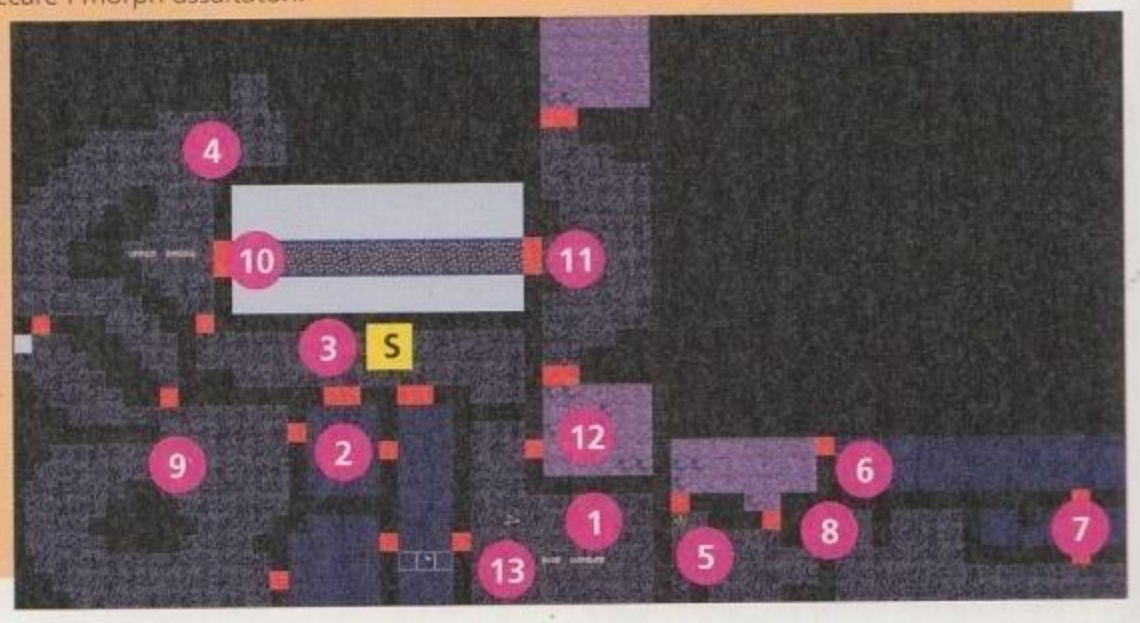
In questa stazione mineraria dovrete recuperare le coordinate della base orbitante dei morph.
1 Qui troverete una postazione per ricaricare gli scudi.
2 Premete il pulsante quattro volte per attivare tutte e quattro le navette (le vetture funzionano come delle "chiavi volanti" per le porte ai quattro lati del complesso principale): attenzione che agli angoli opposti sono in postazione due morph assaltatori.

3 Prendete le due chiavi (del complesso 4 e 2).
4 Prendete il cristallo di risidium dall'armadietto di lato.
5 Prendete la ricarica di energia e abilitate l'ingresso per il laboratorio di ricerca.
6 Abbattete il morph e prendete le chiavi per il complesso 1 e 3.
7 Distruggete il ragno passate sulla fotocellula e prendete il risidium nell'armadietto.
8 Prendete il cristallo di risidium e saltate le barriere elettrificate per passare sulla cellula in fondo (disattiva le sbarre verdi).
9 Prendete l'ultimo cristallo di risidium (in realtà ne sono necessari solo due, ma vi diamo ugualmente le indicazioni per tutti e quattro, dato che alcuni sono in posizione un po' ostica).
10 Distruggete i morph e prendete lo scudo antiradiazioni.
11 Distruggete i due robot e il morph, passate sulla piastra e attivate la trivella con il risidium tramite il pannello di comando del mezzo (due volte durante il viaggio per il laboratorio di ricerca); fate attenzione agli artigli che spuntano dalle pareti.
12 Prendete i dati dall'armadietto dietro al mostro distrutto e aspettate i messaggi dei vostri compagni.

LIVELLO 4

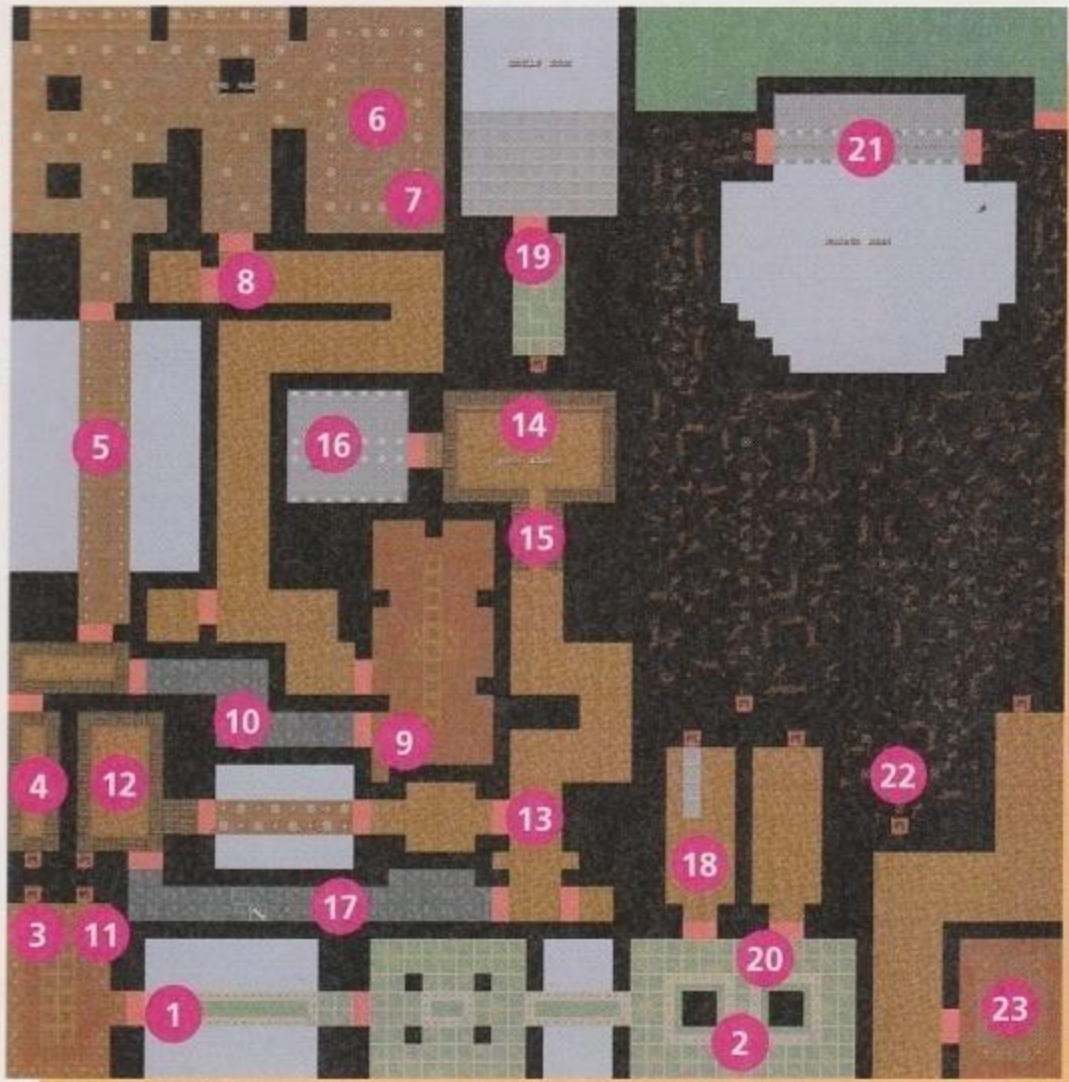
In questo livello farete la conoscenza di uno degli ageer, una antica razza di Plutone che per sfuggire alla minaccia dei morph ha abbandonato il proprio corpo e raggruppato la conoscenza in una misteriosa piramide.
1 Sparate alla telecamera di controllo nell'angolo a est dietro l'astronave (in questo modo non si rigenererà più la guardia) e poi al morph che vi attacca di fronte.

2 Distruggete i due droni volanti.
3 Sparate al morph, abilitatevi la strada per il ponte sospeso e prendete la mina insieme ai proiettili dai contenitori a mezz'aria.
4 Prendete il teletrasporto.
5 Entrate dalla porta di sinistra saltando la piattaforma verde davanti a questa
6 Correte ad attivare le due piastre davanti all'ingresso per bloccare i morph assaltatori.
7 Saltate fino alla porta di fronte.
8 Prendete il force field scanner, attenti a due morph adesso!
9 Passate sulla piastra a nord, entrate, abbattete il morph e prendete la chiave per il ponte superiore e la chiave per la stanza di comando.
10 Utilizzate il force field scanner per individuare le piastre in modo da poterle saltare e superate il ponte.
11 Sparate al generatore del campo di forza dell'antico Ageer (è sulla destra, basta qualche colpo o una mina).
12 Sparate ai due droni volanti che vi si presentano di fronte.
13 Salite sull'astronave con l'ageer.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LIVELLO 5

Questo è probabilmente il livello più complicato dell'intero gioco; in pratica la vostra missione consiste nel recuperare la piramide degli Ageer rubata dai morph facendovi largo tra golem trappole e codici vari.

1 Attraversate il ponte (i fasci di luce blu sono delle ricariche per gli scudi) e distruggete il drone volante.

2 Evitando il golem al centro della stanza, aprite i contenitori sulla destra e prendete la chiave per il la prima sala e la gemma verde.

3 Prendete l'ascensore di sinistra.

4 Abbattete il morph (facendovi scudo sul blocco di pietra in mezzo),quindi i morph dietro la porta di fronte.

5 Attraversate il ponte cercando di evitare le mine (abbassatevi per quanto possibile o correte senza fermarvi).

6 Eliminate il morph e passate su una delle piattaforme a est, uno dei volatili di questa stanza cadrà addormentato, prendetelo e dirigetevi a sud.

7 Esaminate (e annotate) figure sul pannello a est.

8 Uccidete gli assaltatori e fate attenzione al golem che apparirà dalla stanza alle vostre spalle.

9 Uccidete i morph e fermate il golem, dirigetevi a sud e premete i pannelli della parete in modo da far risultare la stessa sequenza vista nella sala dei volatili.

10 Entrate, distruggete il ragno meccanico e prendete la gemma arancione nel contenitore tra le mani della statua.

11 Prendete l'ascensore di destra.

12 Prendete la gemma grigia nel contenitore a est.

13 Uccidete il morph e premete le due statue a sud, per liberare il golem con l'occhio di vetro (!) e aprire il passaggio segreto a ovest.

14 Eliminate la pattuglia di morph di guardia (sia nel corridoio che nella sala della vasca) e premete il pulsante a nord dietro alla vasca. In questo modo attiverete i raggi rossi collegati alle pedane nel corridoi, l'unico mezzo per neutralizzare il golem che vi segue.

15 Fatevi seguire dal golem e posizionatevi su uno dei pannelli nel corridoio, facendo in modo che il raggio investa il golem e recuperate l'occhio che fluttua in aria. Quindi utilizzatelo sulla mano che spunta dalla vasca (dovete trovarvi a nord) per ricevere il codice di accesso della piramide.

16 Premete il bottone a nord e prendete la gemma rossa dal contenitore a ovest.

17 Entrate nel passaggio segreto e prendete la gemma gialla.

18 Prendete nota della sequenza dei quattro simboli, da sud verso nord.

19 Evitate la trappola elettrica, quindi muovetevi nella stanza dell'oracolo utilizzando un percorso basato sulla sequenza di simboli della stanza al piano di sotto (solo con spostamenti verticali e orizzontali), quindi donate il volatile all'oracolo in cambio del codice per la sequenza esatta dei diamanti nella sala della piramide.

20 Utilizzate il codice recuperato nella stanza della vasca, sul pannello centrale (ora non ci sono più le trappole elettriche), ed entrate nella porta di destra.

21 Disponete le gemme secondo il codice dell'oracolo (basatevi sul fatto che la gemma blu è già al suo posto) e proseguite a est per sfuggire al supermorph che vuole fare amicizia con voi.

22 Prendete l'ascensore a sud (scoprirete che la piramide è stata catturata dalla nave dei morph, e gli ageer vi chiedono aiuto per recuperarla).

23 Prendete il teletrasporto.

LIVELLO 6

Questo è un livello diverso dagli altri, in cui dovrete muovervi a bordo di una navetta molto simile a quella usata da Conrand nella sequenza di fuga di *Flashback*.

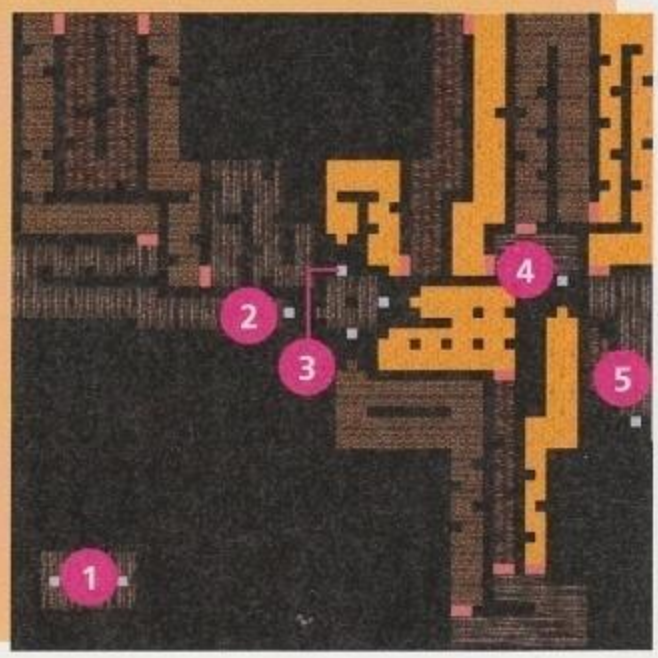
1 Uccidete i morph di guardia e attivate la navetta a est.

2 Fino a questo punto il percorso è obbligato: posizionatevi al centro dell'apertura e scendete al piano di sotto.

3 Prendete il canale a nord e scendete lentamente (attenzione alla lava o morirete all'istante!).

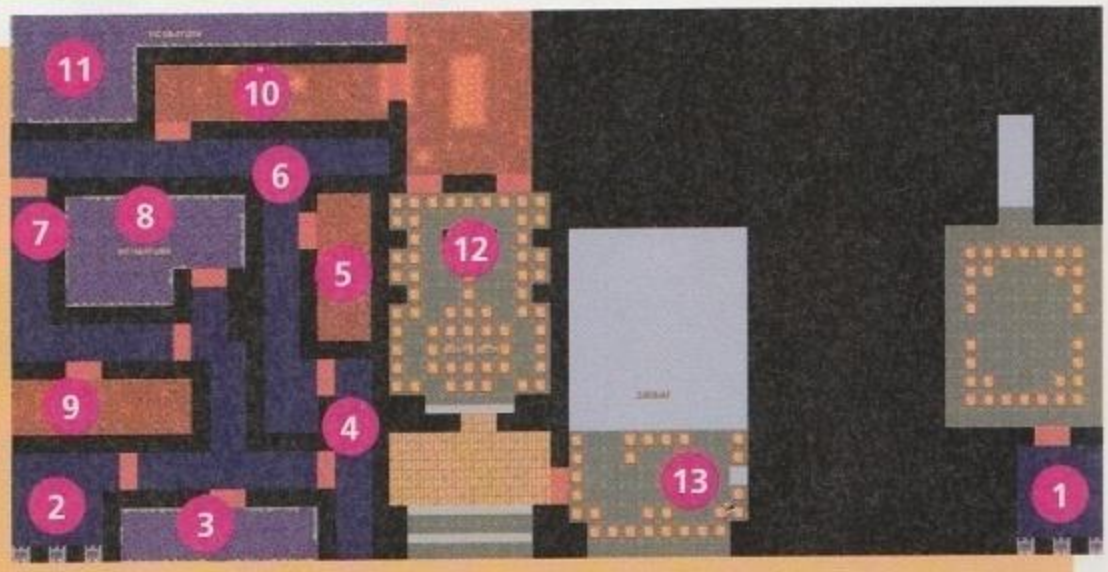
4 Uscite dalla porta a nord.

5 Qui potrete parcheggiare comodamente il vostro mezzo.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

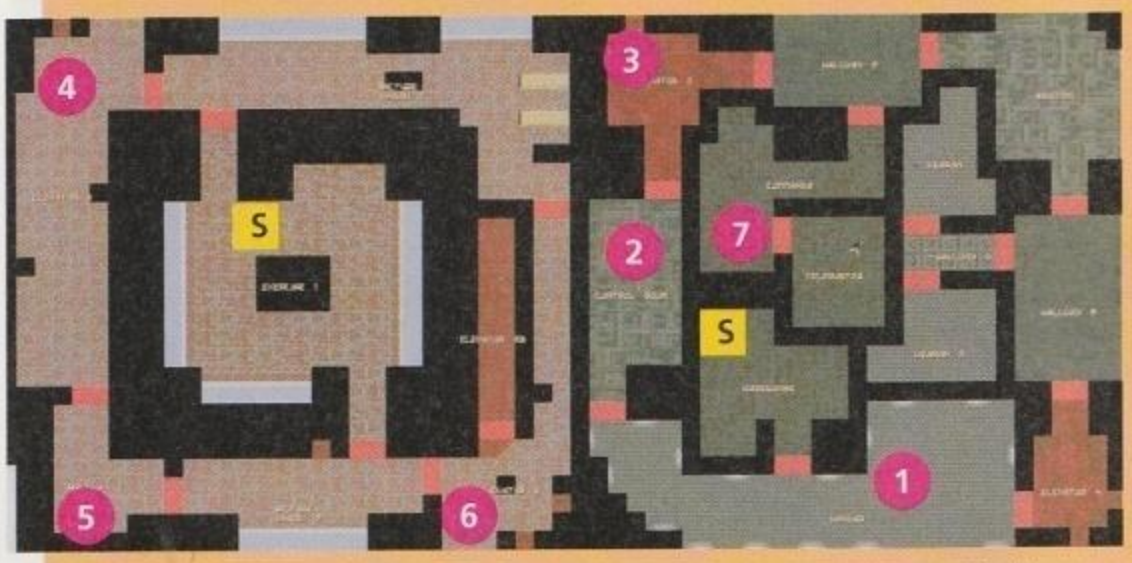


LIVELLO 7

1 Fate fuori morph e droni di sorveglianza e prendete l'ascensore centrale.
2 Abbattete il drone e l'assaltatore che si avventa contro di voi.
3 Uccidete il morph di guardia, sparate al tentacolo sulla parete (se ne andrà per qualche tempo) e saltate i pannelli (se li premete ricomparirà il tentacolo dal buco) sul pavimento, quindi aprite il contenitore a destra per prendere la prima chiave.
4 Distruggete i due droni volanti.
5 Nel contenitore in questa stanza troverete un'altra ricarica per i vostri scudi (attenzione ai bidoni alle spalle, sono due morph camuffati).
6 Evitate i pannelli, uccidete il morph, quindi dirigetevi prima a est e poi a ovest.
7 Premete il pulsante a sinistra.
8 Dopo aver ucciso le due guardie prendete la chiave nel contenitore.
9 Qui troverete dei proiettili al plasma (oltre a due guardie).
10 Passate sui due pannelli e attraversate la stanza facendo attenzione alle mine (abbassatevi), ai pannelli elettrificati (saltateli) e ai raggi gialli.
11 In fondo a questa stanza c'è un altro ricaricatore di energia; per disattivare la torretta, premete il pulsante nell'angolo a sinistra vicino ai tentacoli (tenete presente che sparando al primo tentacolo, questo si ritrae per qualche secondo, ma ricompare se sparate al tentacolo più avanti e viceversa).
12 Uccidete gli assaltatori e guardate la vetrata per scoprire che il supermorph si è introdotto tra la resistenza come O'Connor e che ha piazzato una cella distruttiva nel loro centro principale.
13 Uccidete la guardia e sfuggite al supermorph attraverso il teletrasporto di fronte per scappare con la loro astronave.

LIVELLO 8

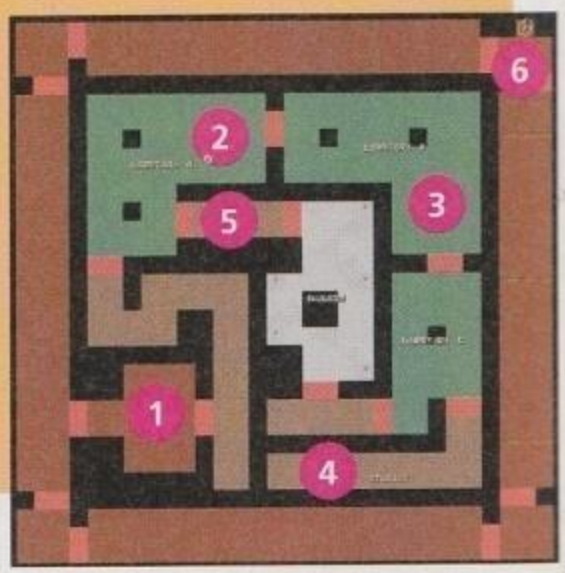
Una volta tornati alla base della Mandragora con la nave morph (e la piramide ageer) scoprirete di essere stati inseguiti quindi, dopo una piccola ma cruenta battaglia, le truppe nemiche si introdurranno all'interno della vostra base, e prenderanno possesso di alcune zone strategiche. Il vostro compito sarà quello di aiutare la resistenza a liberarsi dei morph in questo livello e raggiungere il comandante per un piano di azione atto a neutralizzare la bomba sulla base.



1 Uccidete i tre morph e scappate all'interno del magazzino sulla destra, dov'è ubicata una stazione di rigenerazione di scudi. Non cercate di contrastare il camminatore (un po' simile a un AT-ST) ma piuttosto corretegli incontro e superatelo; non riuscirà a spararvi subito in quanto è molto lento nel girare la testa e spara solo a distanza ravvicinata.
2 Uccidete il drone con armamento pesante e proseguite a nord.
3 Parlate con il ribelle agonizzante e salite sull'ascensore.
4 Scappate subito a sinistra e uccidete il morph in fondo.
5 Facendovi strada tra le guardie, andate a salvare l'amico e recuperate la chiave per il posto di comando; ricordate che al centro del complesso c'è la palestra dove oltre a un paio di morph si trova anche un generatore di scudi.
6 Prendete l'ascensore e una volta arrivati, uccidete il morph, quindi andate a prendere le nuove armi (la cartuccia a impulsi soprattutto) e un utile scudo mimetico.
7 Dopo aver appreso del rapimento di Sarah, andate a prendere il teletrasporto di destra.

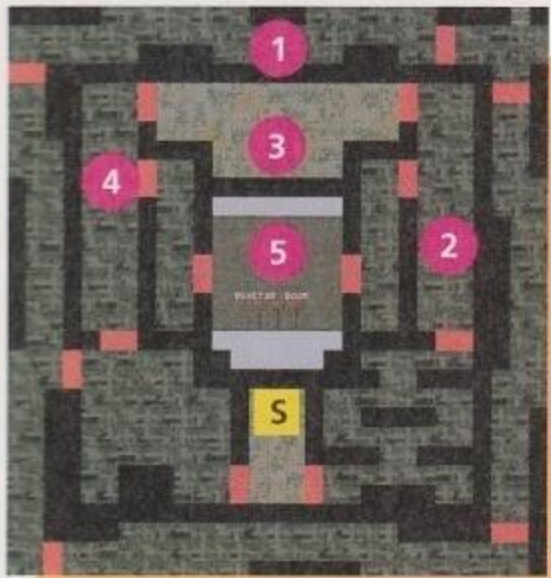
LIVELLO 9

1 Sparate alla guardia (che in realtà è un morph travestito).
2 Raggiungete il dormitorio A, facendovi strada tra i morph di guardia.
3 Aiutate i compagni contro i morph e prendete il pass per il dormitorio dov'è tenuta Sarah.
4 Nel ripostiglio troverete uno scanner per la localizzazione degli oggetti nel livello e alcuni proiettili.
5 Fate fuori la guardia, i morph nella stanza successiva e liberate Sarah oltre la porta a nord ovest, che vi darà il codice per il generatore; adesso è tempo di muoversi per disinnescare la bomba.
6 Abbattendo gli assaltatori arrivate fino a questo raccordo e prendete l'ascensore.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LIVELLO 10

In questo livello il vostro obiettivo sarà di aprire le porte che conducono al generatore e scongiurare la minaccia della bomba.

1 Distruggete il drone e evitate i raggi rossi.
2 Attraversate la stanza facendo attenzione ai soliti raggi.
3 Per arrivare al centro di questa stanza e aprire le porte del generatore, dovrete saltare sulle frecce rosse del pavimento, aspettando che quelle girevoli (le prime davanti a voi) puntino verso nord.
4 Saltate la freccia solitaria, dirigetevi a est e distruggete il drone di guardia.
5 Distrutti i due droni, passate velocemente sulle tre piastre a destra per aprire il generatore sul lato opposto, avvicinatevi e disattivate la bomba, sarete trasportati al centro direttivo, dove assisterete alla preparazione del piano di attacco.

LIVELLO 11

I morph in realtà non sono altro che dei burattini controllati da menti periferiche, a loro volta controllate da un cervello centrale, ubicato all'interno della base morph dell'isola di Pasqua. Il vostro compito sarà di introdurvi all'interno della base fino alla locazione della grande mente morph e di lasciare un segnalatore che permetterà alla piramide contenente gli ageer di raggiungere il nemico e ingaggiare con questi una battaglia psichica, l'unico mezzo per abbatterlo definitivamente.

1 Dopo aver distrutto il robot, proseguite a nord evitando i raggi e le trappole elettriche.
2 Prendendo questo ascensore, si arriva in una stanza con i raggi blu per rigenerare gli scudi.
3 Questo passaggio è difeso da alcuni assaltatori mimetizzati (ricordatevi che anche voi avete lo scudo mimetico).
4 Passate sulla pedana sul pavimento per disattivare le sbarre verdi e raggiungete l'altra parte del corridoio saltando le frecce rosse ed evitando i raggi rossi.
5 Per superare questa parte dovrete saltare nei buchi tra le frecce.
6 Questa stanza è un insieme di lastre di vetro che formano un piccolo labirinto; dirigetevi perso nord ovest (i passaggi liberi sono leggermente più chiari), ignorate il morph che vi segue nel percorso, passate sotto o di fianco al laser e, giunti di fronte alla porta, proseguite per sud, sud est, per arrivare all'ingresso della stanza successiva.
7 Abbattete il drone e i due morph vicino ai candelabri.
8 Utilizzate il force field scanner per individuare le piastre che abilitano i raggi rossi e la mitragliatrice.
9 Uccidete tutti morph dietro ai blocchi di pietra e prendete il teletrasporto dalla parte opposta della sala, permettendo così agli ageer di eliminare il cervello centrale in una furiosa battaglia psichica.
10 Sparate alla falsa Sarah, scappate con lei verso la navicella e gustatevi il finale.

In alternativa potete lasciare morire la vostra compagna, aspettando che entri dalla porta in fondo e venga uccisa dal supermorph travestito, e scappare da soli sul mezzo di fuga; in questo modo affronterete un divertente livello aggiuntivo alla giuda del vostro piccolo caccia in una sezione che ricorda molto la Death Star Trench di Guerre Stellari, inseguiti dalle navicelle morph, evitando di sbattere contro le pareti o la lava sotto di voi: ricordatevi di uscire a sinistra al bivio!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

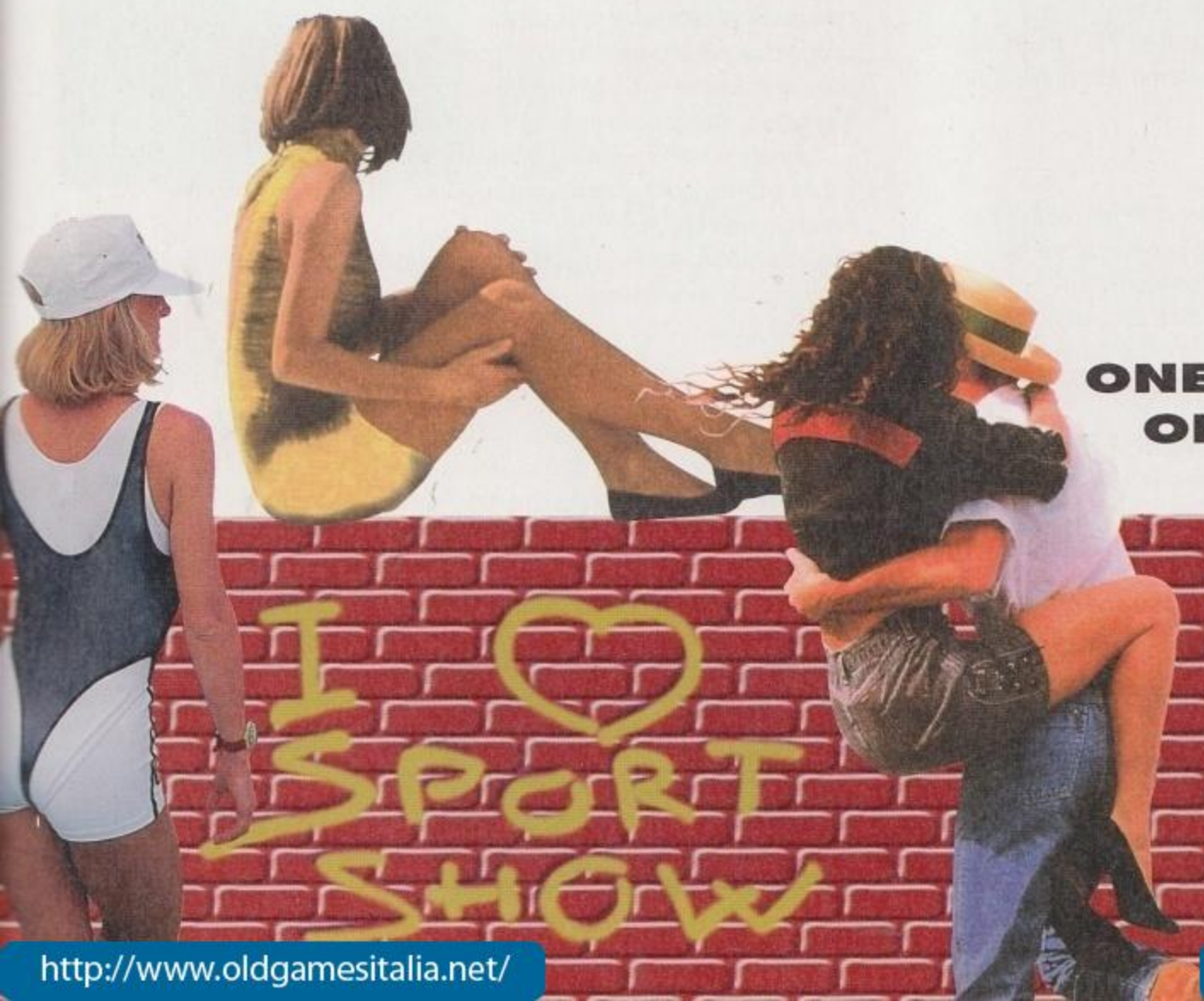
http://www.oldgamesitalia.net/

Camera di Commercio di Genova · centro congressi di genova MAGAZZINI DEL COTONE · CITTÀ DI GENOVA · PROVINCIA DI GENOVA · REGIONE LIGURIA

FIERA DI GENOVA 13 - 17 GIUGNO 1996

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

Sembra Incredibile .. ma è Sport Show!



ONE SPORTING SPIRIT
ONE SPORT SHOW

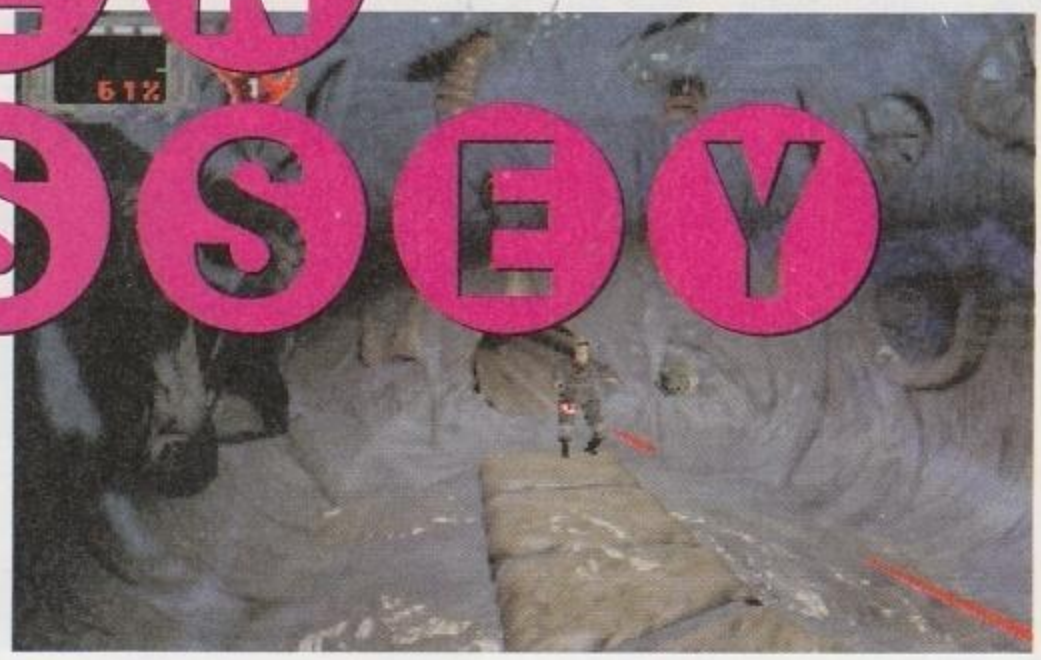
Per informazioni:
PROMO EVENT
tel. (010) 2758979

Zeta
ti aspetta a
SPORT SHOW

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN ODISSEY



Nonostante non sia un'avventura particolarmente arzigogolata, *Alien Odyssey* si è dimostrata divertente, coinvolgente e, soprattutto, complessa al punto giusto. Paolo Paglianti è andato là dove i Dak sono numerosi e, grazie al prezioso aiuto di Luca Salvi di Rimini, è tornato a raccontarvi come finire questa odissea aliena.

PRELIMINARI

Lo scopo principale del gioco è ritrovare le cinque Mani di Dak e le Cartucce Acustiche che permettono di aprire tutte le porte chiuse, oltre ad accedere a tutti i comandi dei vari computer. Le Mani di Dak, una volta raccolte, vengono usate automaticamente quando è necessario, mentre le Cartucce Acustiche servono a riprodurre la particolare sequenza di simboli che qualche porta richiede per poter essere aperta.
Nota: le mappe sono puramente indicative; su di esse non sono segnate le posizioni delle fotocellule, che possono attivare cannoni laser, oppure bloccare l'apertura di una porta. In questo caso è sufficiente distruggere le fotocellule a colpi di laser per aprire definitivamente il passaggio.
Infine state attenti ai nemici. A volte basta correre per evitarli, dato che sono molto lenti. In ogni caso, li indicheremo solo quando sono in possesso di Mani o Cartucce.

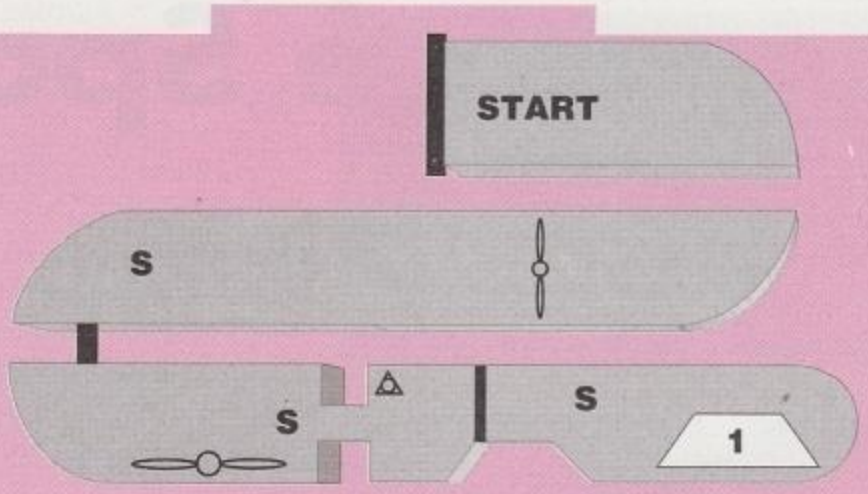
L'INSEGUIMENTO

Il gioco inizia a bordo di motorette iperveloci che sfrecciano nelle foreste del pianeta. Col mirino dovrete colpire e far saltare tutti i nemici che vi "zigzagano" davanti, distruggendo le mine e stando attenti a non uccidere il vostro compagno. Una volta giunti al termine seguite la sequenza animata, per ritrovarvi in un angusto condotto di areazione della base Dak.

BASE 1

CONDOTTI DI VENTILAZIONE

Nota: la mappa mostra il livello in sezione. Procedete lungo il corridoio e calatevi nel tunnel inferiore. Qui sparate alla ventola per disattivarla, stando attenti a non farvi risucchiare. Fate fuori il sauro e scendete ancora. Sul pavimento davanti a voi c'è una ventola che dovrete saltare (spiccate il balzo dal bordo). Proseguite ancora e



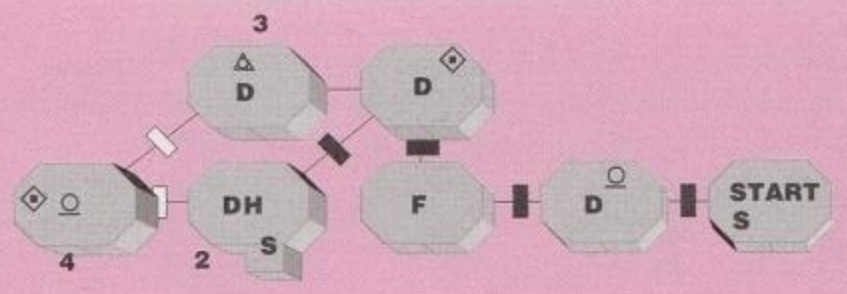
collegatevi al computer sulla parete sinistra premendo la barra. Il linguaggio alieno apparentemente incomprensibile in realtà è una semplice sostituzione di simboli con le lettere dell'alfabeto latino (ovviamente le scritte sono in inglese). Scegliete di guardare la mappa e selezionate la porta rossa che vi sbarra il cammino (la vostra posizione è data dal triangolo azzurro lampeggiante). Cliccate sul pulsante rosso per aprirla.
Ora abbassatevi (tasto Z) e procedete lungo il cunicolo. Sparate qualche raffica al generatore (1) per farlo saltare e poi calatevi nel cratere così formatosi.

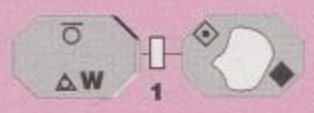
CORRIDOI

Procedete lungo i cunicoli fino alla stanza contrassegnata dal numero (2), e qui uccidete il Dak. Raccogliete la mano e tornate alla stanza adiacente a quella da cui siete partiti. Prendete l'ascensore e scendete al livello inferiore. Qui utilizzate il computer e potenziate il vostro blaster (grazie alla mano Dak). Se volete, sparando ai barili (1) li farete saltare. La stanza adiacente ha due Energy Recharge, di cui uno "Full" - ma per recuperarlo dovrete attraversare la bava acida delle lumacone sul soffitto. Ora tornate su con l'ascensore e proseguite fino alla stanza (3). Collegatevi al

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

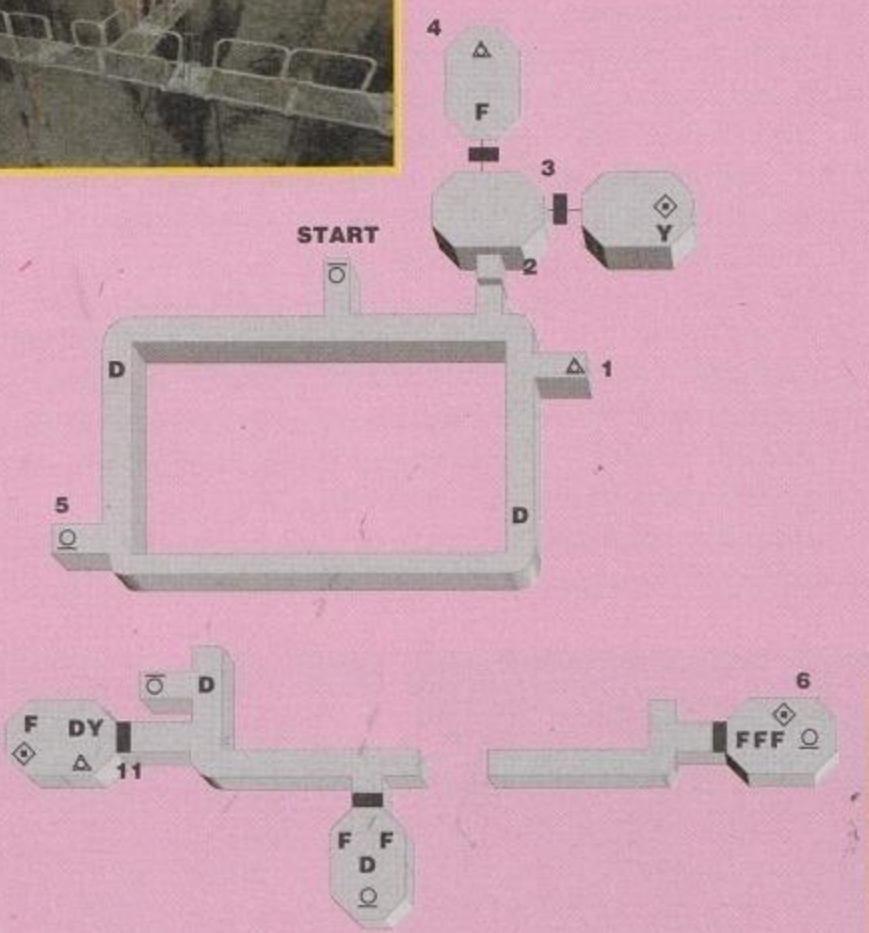




computer e selezionate la mappa. In corrispondenza della stanza (2) dovrebbe esserci un cerchio rosso. Cliccateci sopra e poi attivate l'apertura del pannello segreto. Tornate alla stanza (2) e col blaster fate saltare in aria la centralina di controllo. Nella stanza che avete appena aperto (4) troverete l'ascensore per il livello successivo.

Piattaforme Sospese

La prima cosa da fare è disintegrare i due Dak che girano attorno alle piattaforme. Usate il computer (1) e selezionate la mappa. Attivate il tunnel luminoso (2) e il Repair Bot rosso al centro della mappa. Questi, nel tentativo di riparare una parte di piattaforma pericolante, la farà crollare, consentendovi l'accesso a una piattaforma prima inaccessibile. Ora attraversate il tunnel (2) ed entrate. Andate a destra per prendere la prima Cartuccia Acustica, facendo attenzione alle fotocellule poste a croce che attivano i fucili laser

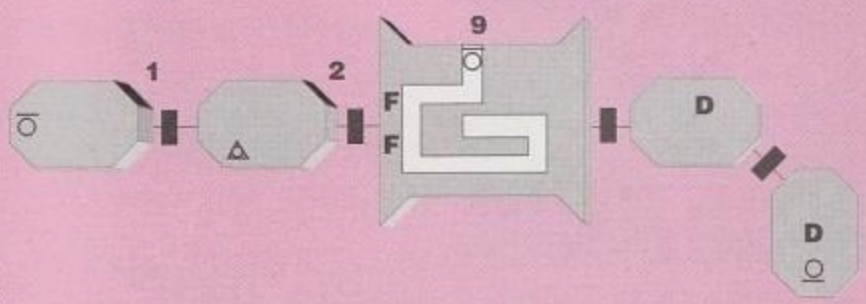


ai quattro angoli della stanza. Uscite e usate la Cartuccia (tasto A) per aprire la porta (3) al centro della parete nord (dovrete ripetere la sequenza visualizzata sullo schermo). Entrate e collegatevi al computer (4), che è poi quello della sicurezza. Scegliete l'opzione "Crystal Plant" (la seconda) e accendete la luce nella stanza delle lenti.

Ora prendete l'ascensore (5). Uccidete il Dak ed entrate nella porta di fianco all'ascensore (dovrete inserire la sequenza sonora). All'interno, eliminate il Dak e raccogliete la Cartuccia. Risalite con l'ascensore (5) e scendete lungo la piattaforma distrutta fino a (6). Entrate e salite sull'ascensore.

Crystal Lens – parte I

Aprite la porta (1) con la sequenza sonora. Per aprire la porta (2) dovrete distruggere le fotocellule che la bloccano. Mentre attraversate questa stanza, fate attenzione ai soliti fucili laser. La stanza successiva è la base del proiettore che focalizza le comunicazioni tramite le Crystal Lens. Se volete potete già salire sulle piattaforme per far piazza pulita dei Dak, ma per il momento non potrete fare nient'altro. Proseguite oltre fino a raggiungere l'ascensore nella stanza a sud-est.



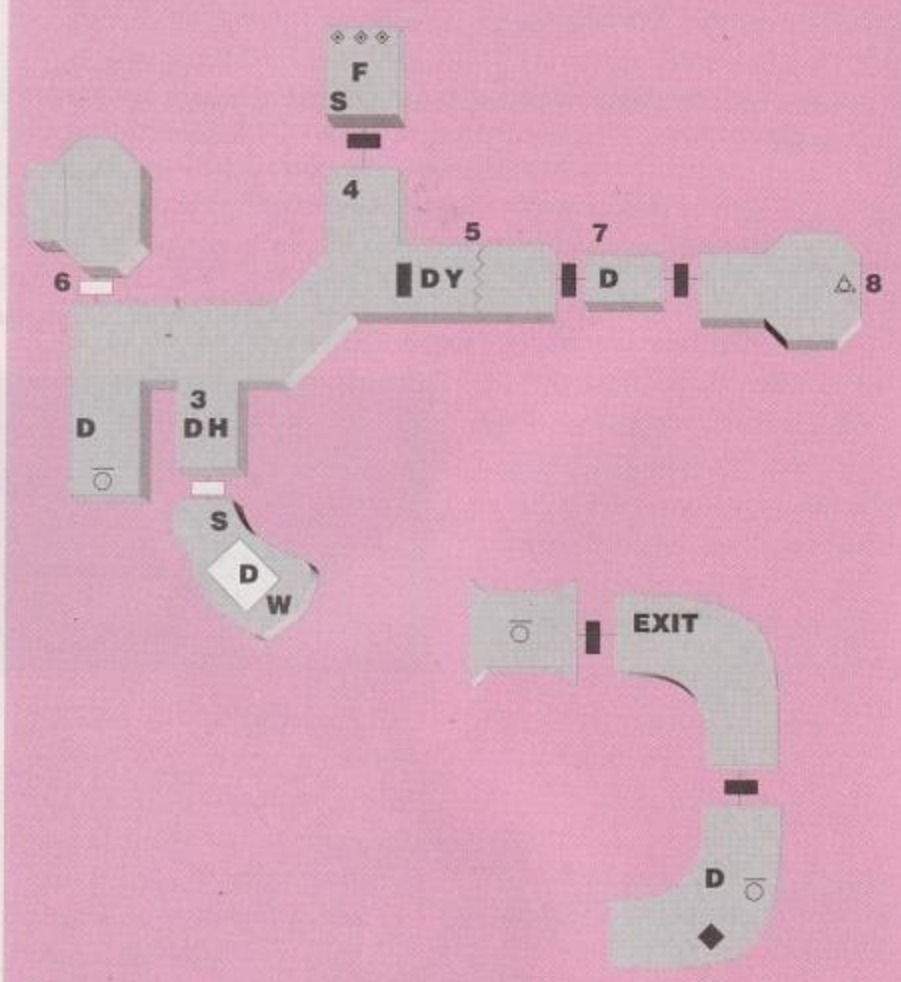
Hangar

Procedete lungo il corridoio, ma non entrate nella porta (6). Andate invece a uccidere il Dak (3) e prendete la mano. Se entrate nella porta di fronte troverete un power up per l'arma. Andate fino al punto (4) e passate sulla pedana a pressione per far aprire la porta. Se volete potete entrare per ricaricarvi di energia. Andate ora al punto 5 e uccidete il Dak bianco per raccogliere la terza cartuccia. Tornate alla porta (6) che ora potrete aprire con la sequenza sonora. Entrate e dirigetevi al pannello di controllo. Qui vedrete tre pulsanti grigi, due a livello del terreno e uno sulla piattaforma rialzata. Quando ne premete uno, questo diventa rosso e comincia a lampeg-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giare per qualche secondo, poi torna grigio. Dovete riuscire a premerli velocemente tutti e tre prima che il primo pulsante attivato si spenga. In questo modo disattiverete il campo di forza che bloccava il passaggio al punto (5).
Andate fino a (7) e prendete la sotterranea, uccidendo il Dak che si nasconde al suo interno. Raggiungete il computer (8), scegliete "Data Control", poi attivate tutte e tre le voci ("Slave Channel", "Data Beam" - premendo sulla barra blu - e "Lens Cover", in quest'ordine). Tornate al piano superiore.



Crystal Lens – parte II

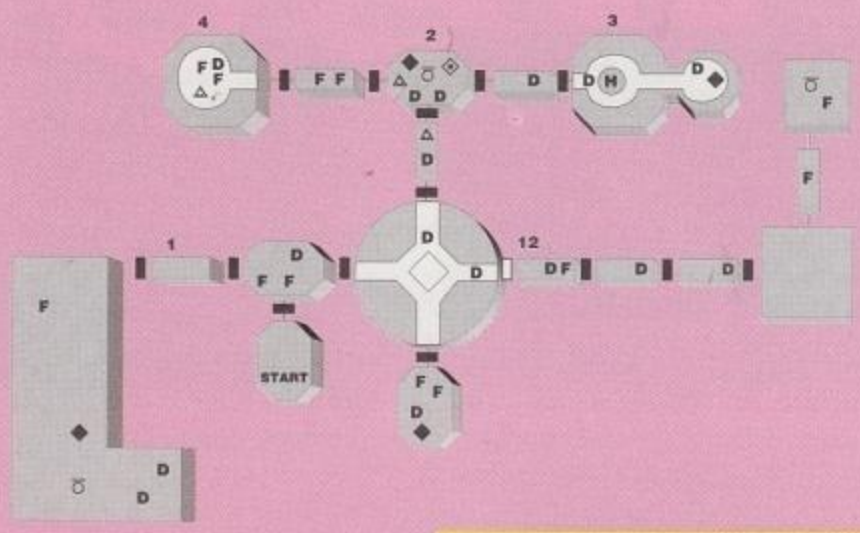
Fate riferimento alla mappa "Crystal Lens". Tornate nella grande sala in cui c'è il generatore di energia e salite con l'ascensore (9). Procedete lungo le piattaforme e raggiungete la lente, che dovrebbe essere alzata. Abbassatevi e sparate alla lente per distruggerla. Tornate al computer (8) (nella mappa "Hangar") e disattivate "Lens Cover" e "Data Beam".
Ora avete 5 minuti per fuggire dalla base che sta per saltare in aria. Tornate rapidamente al livello delle piattaforme sospese ed entrate nella stanza (11). Attivate la mappa, aprite la porta dell'ascensore D (grazie alla mano Dak) e andate a prenderlo.
Attenti al grosso Dak blu, che è piuttosto cattivo. Su una parete troverete anche un Energy Full Recharge (vi servirà!). Procedete verso nord fino all'uscita: a questo punto dovrete colpire il mezzo blindato che vi viene addosso, prima di poter fuggire dalla base.

I Tunnel delle Miniere

In questa seconda sezione spara-e-fuggi dovrete sfrecciare negli angusti cunicoli delle miniere, distruggendo le navette avversarie e stando attenti a non sbattere contro le pareti o le infrastrutture. Per fare ciò dovrete far sì che le due freccette rosse siano sempre orizzontali, ruotando la navicella su se stessa con i tasti M e N. Alcune infrastrutture possono anche essere distrutte a colpi di laser. Una volta terminata questa sezione potrete iniziare a girare per la seconda e ultima base Dak, in cui dovrete liberare il vostro amico Ghan e i suoi compagni prigionieri.

Base 2

Il Nucleo Centrale



Dalla stanza di partenza, procedete fino al punto (1) e uccidete il Dak. In questo modo provocherete una frana che per ora non potrete superare. Tornate indietro ed entrate nel Nucleo di Collegamento (la stanza circolare). Troverete altre tre porte. Quella a destra porta a una stanza con un Energy Full Recharge, mentre quella opposta a voi è per ora inaccessibile. Prendete la terza porta, quella alla vostra sinistra. Superate il corridoio per arrivare in una stanza con un ascensore. Attenzione ai due Dak che vi spareranno contemporaneamente. Andate verso destra e raggiungete la stanza (3) e uccidete il Dak: la sua mano cadrà nella vasca che a voi è inaccessibile.
Tornate indietro e dirigetevi al punto (4). Dopo aver ucciso tutti i nemici, collegatevi al computer e scegliete "Fuel System". Dovrete formare un composto chimico abbastanza denso da sostenere la mano del Dak. Bisogna mischiare "SU" e "MA".
Tornate in (3) e raccogliete la mano, qui raggiungete la stanza (2) e salite con l'ascensore "A". Potrete entrare soltanto nella porta di sinistra. Uccidete il Dak e accedete al computer, scegliendo la mappa. Cliccate sul cerchio rosso in alto a destra e attivate il ponte rotante, quindi attraversate il baratro e scendete con l'ascensore dall'altra parte, dove dovrete affrontare un altro Dak.
Superate la porta e procedete lungo il corridoio fino ad arrivare alla stanza (6). Qui dovrete uccidere il Dak che possiede un'altra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

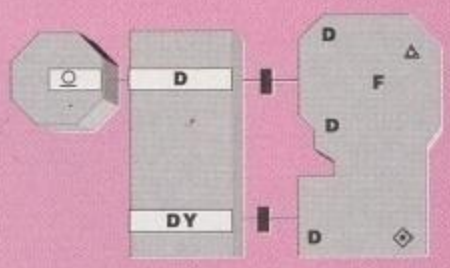
http://www.oldgamesitalia.net/

Cartuccia. Entrate infine nella stanza adiacente alla (6) e, dopo aver potenziato il blaster con la console, prendete l'ascensore contrassegnato da una "B" per uscire.
Tornate indietro fino al punto (1) e sparate alle rocce per farle saltare: entrerete così nella zona della miniere. Uccidete tutti i nemici e salite sull'ascensore.

Le Miniere

Seguite il corridoio fino al punto (8) e salite con il piccolo ascensore sul nastro trasportatore. Dopo aver ucciso il Dak che vi attende nella stanza seguente dovrete superare gli schiacciatori di minerali. Occorre un po' di tempismo per non farsi schiacciare, ma non è molto difficile. Attenzione a scendere dal nastro in tempo, prima di essere portati nella fornace. Utilizzate ora il computer nella stanza (9) e scegliete la voce "Furnace Status" per imparare a proteggervi dalle radiazioni. Entrate nella stanza (10) e distruggete i Flyer, poi, stando attenti a non cadere nella lava, cospargetevi il corpo di bava blu (andateci sopra e premete Z).

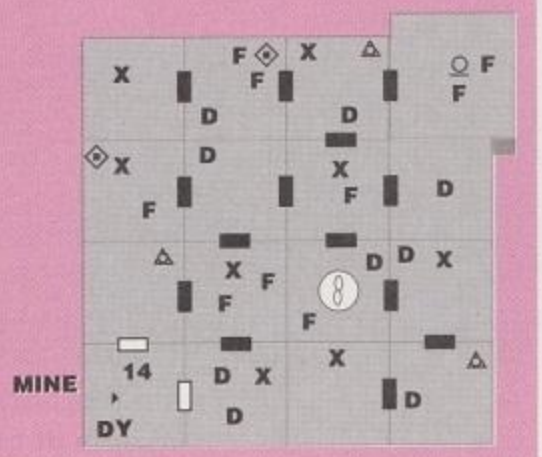
Uscite dal passaggio a sinistra (attenti, perché finirete dritti dritti su una mina a tempo, quindi correte veloci e non fermatevi!) e arriverete in una stanza con un ascensore che dovrete prendere.
Oltrepassate la porta ed entrate nel reattore. Superato il ponte sospeso, arriverete in uno stanzone, quindi girate a destra e dirigetevi al punto (11). Qui dovete uccidere un Dak molto forte stando anche attenti ai colpi di un cannone laser che vi spara. Infine uscite sul secondo ponte sospeso, uccidete il Dak e raccogliete la Cartuccia.



Tornate al Nucleo Centrale: ora potrete aprire la porta (12) con la sequenza sonora. Attraversate i tre corridoi sommersi, uccidendo i Dak, ma stando attenti a non colpire troppe volte le pareti di vetro, o farete una brutta fine. Entrate nella stanza del collettore e proseguite a nord, fino ad arrivare a un ascensore, che dovrete utilizzare per raggiungere il prossimo livello.

I Nodi del Reattore

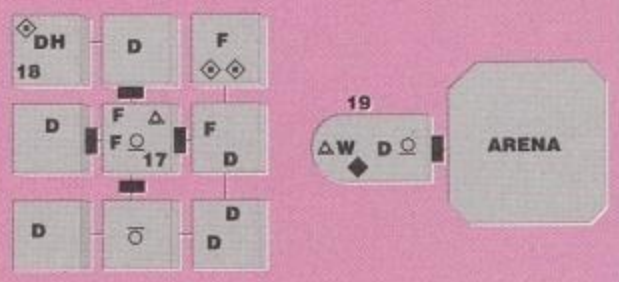
Questa serie di stanze sono disposte a formare una griglia 4x4. Per destabilizzare il reattore, dovrete distruggere gli otto nodi contrassegnati da una X, stando attenti agli agguati dei Dak. Sui vari computer potrete seguire i vostri progressi alla voce "Pipe Network".



Una volta distrutti tutti e otto i nodi, potrete accedere alla stanza (14). Qui distruggete il Dak e recuperate l'ultima Cartuccia, stando attenti alle mine (dovrete passare tra le due mine centrali e poi proseguire alla vostra sinistra).
Tornate al Nucleo Centrale e prendete l'ascensore della stanza (2). Una volta saliti, potrete aprire la porta alla vostra destra (15) con la sequenza sonora. Attraversate lo stanzone iniziale ed entrate nella porta in fondo. Uccidete il Dak blu (16) e raccogliete la mano. Proseguite ancora lungo la passerella ed entrate in una stanza circolare (attenzione ai due Dak, che potrete evitare correndo) per prendere l'ascensore che porta alle celle.

Le Celle

Le porte delle celle (17) sono bloccate dal computer. Per aprirle dovrete leggere sopra ogni porta il codice corrispondente e immetterlo nel computer alla voce "Cell Security".
Raggiungete la cella (18) e raccogliete l'ultima Mano Dak. Tornate al computer (17), scegliete "Lift Security" e premete il pulsante.
Andate alla cella (19) e prendete l'ascensore che avete appena attivato. Arriverete al centro di comando delle celle, in cui è tenuto prigioniero Ghan. Tramite il computer, potenziate il blaster al massimo livello e premete "Cage Control". Aprite la gabbia per far fuggire i prigionieri.
Ora, dopo una sequenza animata, vi ritroverete automaticamente nell'arena, in cui dovrete disputare un duello all'ultimo sangue col boss nemico, dopodiché potrete finalmente godervi la sequenza finale di *Alien Odyssey*!

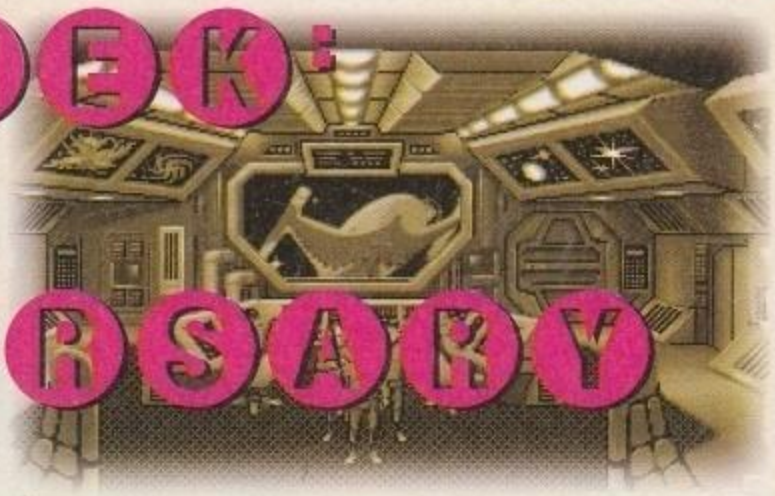


S = saurus
D = dak
F = flyer
H = mano dak
Y = cartuccia acustica
W = weapon up
△ = computer
○ = ascensore su
○ = ascensore giu
◇ = energy + 20
◆ = energy full

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY



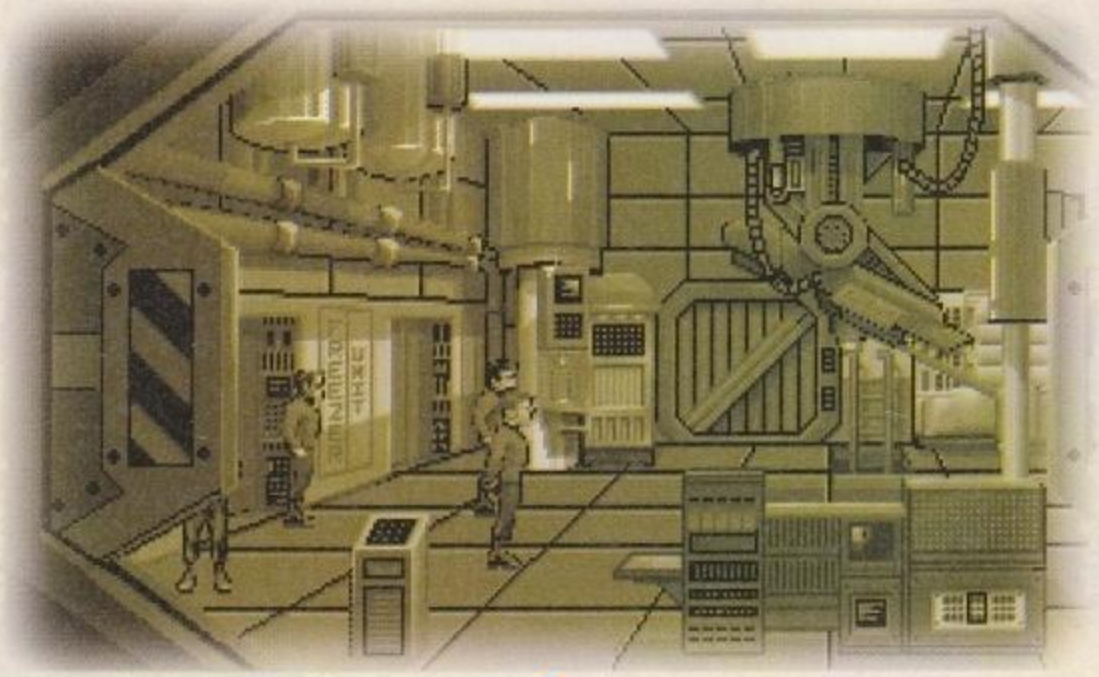
Questo mese ZETA esplora gli spazi siderali per giungere dove nessuno è mai giunto prima (ecc., ecc.) e vi propone la prima parte della soluzione "Classic" di *Star Trek: 25th Anniversary*. Tenetevi quindi pronti a gustarvi le prime quattro missioni di questa indimenticabile avventura.

DEMON WORLD

Dopo una piccola prova di combattimento con una nave della Starfleet, vi verrà ordinato di procedere per Pollux V, dove un gruppo di coloni è stato attaccato da quelli che vengono definiti dei demoni. Ordinate a Checov di passare a velocità warp e selezionate Pollux V sulla mappa. Una volta arrivati, entrate in orbita standard (Sulu) e teletrasportatevi sul pianeta. Chiedete al prelato Angiven informazioni sulla situazione e sulle miniere (domande 1, 1, 1). Entrate nell'edificio in basso a destra e parlate con i coloni; fate esaminare il ferito da McCoy, uscite e seguite il sentiero a nord con i phaser pronti a sparare. Abbattete i falsi Klingon non appena questi compaiono vicino all'ingresso, quindi prendete ed esaminate la mano persa dal robot; proseguite a nord, raccogliete le bacche e tornate al laboratorio, vicino alla zona di sbarco. Utilizzate le bacche sul sintetizzatore, prendete l'ipotossina e somministratela al colono malato nell'edificio a fianco. Tornate nell'edificio precedente e ordinate a Spock di riparare la circuiteria della mano utilizzando il tavolo da lavoro centrale; prima di uscire, parlate con il colono, quindi prendete il teschio e la chiave aliena nella bacheca a destra. Tornate all'ingresso della miniera e utilizzate i phaser sui massi vicino alla porta (iniziate da sinistra), quindi ordinate a McCoy di soccorrere il colono. Utilizzate la mano riparata sul pannello di destra in modo da aprire la porta. Proseguite e utilizzate il pannello al di sotto del disegno dell'eclissi, mettendo tutte le leve in posizione centrale, quindi salutate l'alieno in nome della Federazione e chiedete dei demoni di guardia. Quindi donategli gli oggetti presi nella teca del colono al laboratorio.

HIJACKED

Una vola arrivati a destinazione, dovrete combattere con un vascello pirata Elasi; una volta abbattuto (o messo in fuga), posizionatevi in una posizione di parcheggio rispetto al pianeta. Contattate la Masada per scoprire che è caduta sotto il controllo dei pirati, quindi parlate con Spock, utilizzate il computer per recuperare il codice degli scudi della Masada e ordinate a Uhura di trasmetterlo.
Teletrasportatevi a bordo della nave. Ordinate al dottore di soccorrere il ferito, che in cambio vi regalerà i sui attrezzi. Uscite verso il ponte e raccogliete i cavi e i tubetti tra le macerie per terra. Esaminate la porta del ponte con il tricorder per scoprire un campo di forza, poi entrate nella stanza di destra e paralizzate le due guardie. Utilizzate Spock prima sui cavi e poi sul pannello a destra della porta per disinnescare la bomba; prendete in seguito i cavi e andate a parlare con un membro dell'equipaggio. Tornate alla sala del teletrasporto, utilizzare il phaser con il saldatore e poi quest'ultimo con i pezzi di metallo presi nel corridoio. Otterrete un nuovo pezzo da assemblare con il trasmografo e da utilizzare sul pannello del teletrasporto insieme ai cavi della bomba. Ordinate a Spock di teletrasportarvi



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

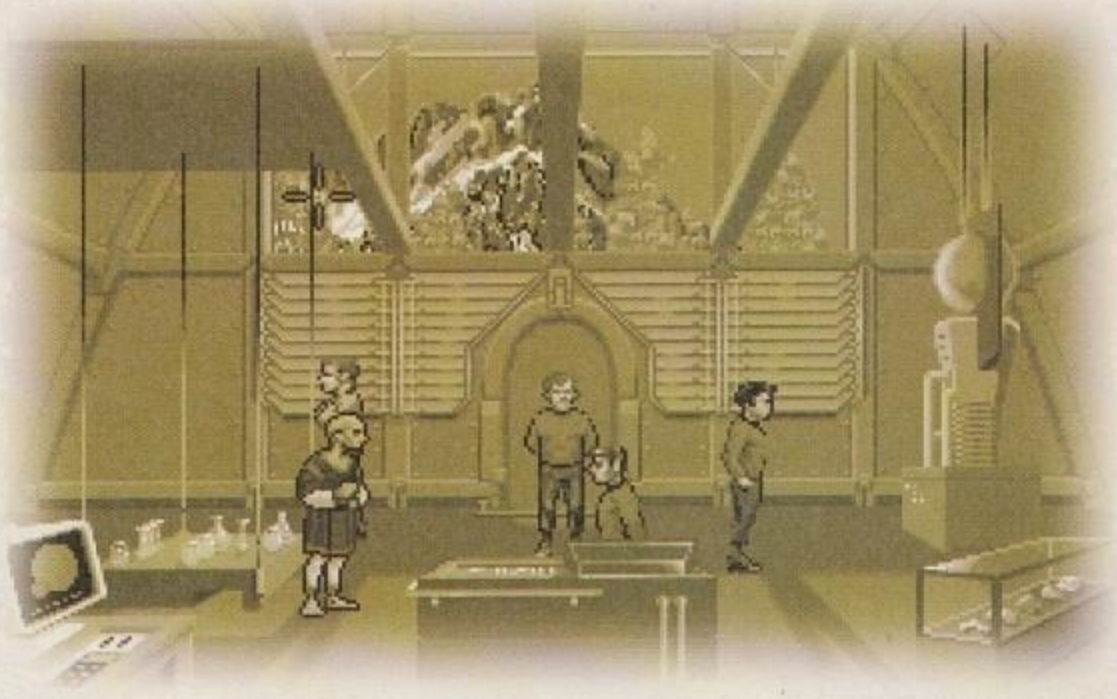
sul ponte della Masada e, una volta arrivati a destinazione, proponete la resa al capo Elasi.

LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

Combattete la nave romulana, procedete per la stazione orbitante e sbarcate. Utilizzate Spock e McCoy sul computer centrale alle vostre spalle e in seguito anche sul vostro compagno vulcaniano. Utilizzate ancora il medico sul computer centrale per esaminare tutte le nuove informazioni. Entrate nella stanza a nord, aprite lo scaffale a sinistra e prendete il dispositivo antigravità. Uscite dalla porta di destra ed entrate nella stanza del reattore a nord. Raccogliete la chiave inglese, utilizzatela subito sul pannello di aerazione a destra e sulla porta rossa di fianco; prendete la bombola di N2 utilizzando il dispositivo antigravità. Usate la chiave inglese sul pannello in basso a sinistra del reattore e quindi esaminate con il tricorder il materiale fuoriuscito, il "tldth": prendetelo e dirigetevi verso sud. Utilizzate questo materiale sul distillatore per sinterizzare del policarbonato, aprite gli sportelli dell'unità frigorifera e prendete un campione di coltura di virus Orobus, poi tornate in laboratorio. Aprite le valvole delle bombole con la chiave inglese, mandate Spock ai controlli, prendete l'acqua sintetizzata e sostituitela con il policarbonato. Una volta azionati ancora i comandi prendete il gas "tldth". Sostituite la bombola dell'O_2 con l'N_2, utilizzate ancora una volta Spock sui controlli e prendete l'ammoniaca, quindi uscite a destra. Utilizzate la coltura di virus sul dispositivo in fondo alla stanza, nella camera grigia, e l'ammoniaca attaccata al tubo di sinistra: utilizzate McCoy sull'acceleratore e prendete l'antidoto per il virus Orobus, quindi tornate nella camera del sintetizzatore. Mettete l'antidoto per l'Orobus nel cassetto rosso e usate i controlli per sintetizzare l'antidoto in una fiala: utilizzatela subito su Spock. Tornate al generatore principale e usate il gas "tldth" sul pannello di aerazione, scendete verso la stanza centrale (utilizzando le scale) e proseguite a nord. Utilizzate prima il siero sul capo romulano, quindi consegnategli dell'acqua e liberate i prigionieri. Parlate con il comandante Preax (risposta 1) per concludere l'episodio.

ANOTHER FINE MESS

Dopo aver combattuto con i due vascelli, dirigetevi verso il sistema Harrapano. Dopo aver parlato con Spock ordinate lo sbarco sulla nave. Una volta arrivati parlate con Mudd, utilizzate il tricorder sui due box alle sue spalle e chiedete a McCoy di esaminare la scatola rotta sul pavimento; recuperate quindi un campione contenuto in ognuna delle tre casse. Ora unite una lente al de-grimer e provatelo in diversi punti della stanza, quindi uscite verso sud ed esaminate con il tricorder la colonna in centro, il portello di sicurezza e il sistema di sostentamento vitale. Proseguite due volte a nord. Usate il tricorder sui pannelli di destra e di sinistra, ordinate a Spock di operare sulla console principale (tasto blu e viola) e, al momento di decidere cosa fare, scegliete la seconda possibilità. Dirigetevi verso nord-ovest fino alla sala di controllo. Ordinate a Spock di agire sui controlli, quindi prendete l'attrezzo multiuso dal vano in basso a destra e uscite verso sud-ovest. Chiedete a Spock di esaminare l'oggetto al centro della sala e ordinate a McCoy di utilizzare i suoi strumenti assieme a quelli dell'ufficiale scientifico per interpretare i dati del dispositivo. Posizionate il piccolo sferoide arancione su quello al centro della sala. Uscite dalla porta a est e dirigetevi due volte verso sud; a questo punto Mudd parlerà (automaticamente) a Kirk (risposte 1, 2), quindi utilizzate l'attrezzo trovato nella cabina di comando sul modulo di sostentamento.
Spostatevi due volte a nord e poi a nord-est fino al centro medico; dopo la sequenza animata, utilizzate Spock sul malcapitato Mudd, prendete la fiala dal pannello centrale e utilizzatela sulla console posta sotto. Utilizzate il medikit su Harry, quindi tornate alla stanza di controllo e utilizzate Spock sulla sedia di sinistra e Kirk su quella di destra; comunicate con l'Enterprise (risposta 3) e parlate con Mudd (risposta 2) per terminare la missione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

La miglior simulazione di Formula 1

Finalmente disponibile!

un realismo incredibile...

...ad un prezzo incredibile!

solo Lire 95.000

(meno ovviamente lo sconto accordato a chi lo ha prenotato)

ed inoltre un'ulteriore super offerta!!

+

Il favoloso volante professionale con pedaliera della Thrustmaste
prezzo di listino Lire 329.000
Piu'
Formula 1 Gran Prix 2 su Cd Ro
prezzo di listino Lire 95.000

Totale listino Lire ~~424.000~~ in super offerta a **Lire 369.000**

Cosa aspetti a telefonare??? 051 - 343504

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

ADVANCED DUNG. AND DRAGONS EYE OF BEHOLDER COLLECTION

Dalla SSI una stupenda raccolta contenente: EYE OF THE BEHOLDER, EYE OF THE BEHOLDER 2 e EYE OF THE BEHOLDER 3

PC CDROM 89.000

ANGEL DEVOID - FACE OF THE ENEMY -

Una incredibile avventura cinematica sviluppata su ben 4 CD ROMS. Ambientato in una citta' futuristica fondata sulla cibernetica, ti ritrovi dopo un bizzarro incidente con i lineamenti totalmente cambiati passando cosi' da cacciatore a preda! Riuscirai a risolvere i molteplici misteri ed a dimostrare la tua reale ...ita'? R.H. 486DX-2 + 8MB.

...C CDROM 77.000

ATARI 2600 ACTION PACK 3

Una nuova raccolta dedicata alla gloriosa console dell'Atari, contenente: BREAKOUT, CANYON BOMBER, CHECKERS, COMBAT, DOUBLE DRAGON, NIGHT DRIVER, PRESSURE COOKER, PRIVATE EYE, SPACE WAR, STARMASTER, TITLE MATCH PRO ...RESTLING, YARS' REVENGE. r.h. 486DX + 8MB

...C CDROM 69.000

BAD MOJO

Un'avventura grafica interattiva che sfiori i limiti dell'incredibile!! Oltre 800 diverse allocazioni da visitare con grafica digitalizzata e visuale in soggettiva. Centinaia di misteri da risolvere, scene in full motion "da capogiro!!". Un gioco che si candida come migliore avventura dell'anno!!! R.H. ...486DX2 + 8MB

...C CDROM 129.000

BATMAN FOREVER

Dalla Acclaim l'attesissima conversione per PC del gioco che ha spopolato su console. Realizzato con la nuova tecnologia grafica CINEFUSION, include scene in full motion, i personaggi sono reali e digitalizzati, oltre 80 incredibili livelli, opzione per 2 giocatori, grafica renderizzata in 3D. R.H. ...486DX + 8MB

...C CDROM 99.000

BATTLEGROUND ARDENNES

Uno dei migliori tioli dedicati agli appassionati di strategi a bellica, che va ad aggiungersi al Battleground Gettysbourg. Riproduzioni accurate e fedeli alla realta' di una delle piu' famose battaglie dell'ultimo conflitto mondiale, permette di utilizzare sia le forze alleate che quelle germaniche con la possibilita' di gestione praticamente totale di tutti i dettagli ed opzioni strategiche applicabili ad una vera e propria battaglia. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000

COLLEGE SLAM

Dalla Acclaim un altro sicuro successo dedicato al basket. Oltre 40 squadre di College si contendono l'ambito titolo di campione dell'anno accademico. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.000

COMMAND AND CONQUER THE COVERT OPERATIONS

L'attesissimo disco missioni contiene 15 nuove missioni e 10 nuove arene per combattimenti multipli, con possibilita' di scelta in qualunque ordine. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000

COMPLETE CARRIERS AT WAR

Una raccolta dedicata agli appassionati di strategia militare. Include. CARRIERS AT WAR, CARRIERS AT WAR 2, CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT e tutti i nuovi SCENARI EUROPEI. R.H. 486+ 4MB

PC CDROM 109.000

"D"

Dalla Acclaim una incredibile avventura grafica renderizzata semplicemente ECCEZIONALE. Oltre alla trama coinvolgente che vi portera' a rimanere letteralmente incollati allo schermo fino alla fine, la visuale in soggettiva e la grafica spettacolare fanno da contorno ad un titolo di sicuro successo. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 119.000

EXTREME RISE OF THE TRIADS

Dalla Apogee il data disk missioni per Rise of the Triads. Oltre 40 nuovi livelli, un editor speciale per crearne nuovi. Richiede il programma Rise of the Triads.

PC CDROM 49.000

FAST ATTACK

Dalla Sierra una delle simulazioni di sottomarino piu' attese dell'anno! Oltre alle possibilita' di controllo e di opzioni disponibili praticamente indescrivibili a causa della loro molteplicita', sicuramente degna di mensione e' l'aspetto grafico con cui e' stata curata la simulazione. E' infatti possibile viaggiare per i meandri del sottomarino e visionare gli effetti distruttivi delle armi belliche utilizzate il tutto con realistiche sequente animate in 3d. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 129.000

FORMULA 1 GP MANAGER

Finalmente disponibile la versione COMPLETAMENTE in italiano del miglior simulatore manageriale di Formula 1.

PC CDROM 99.000
PC CDROM -inglese- 89.000

GAME KILLER

La piu' vasta collezione di soluzioni, hints, file patch, trainer editors e tanto altro ancora, per oltre 500 tra i piu' famosi titoli esistenti.

PC CDROM 59.000

H-ZONE

Data disk per HERETIC e HEXEN. Contiene 12 nuovi episodi, oltre 250 nuovi livelli ed una utility che permette di convertire i livelli per Doom, Doom2 e Heretic in livelli per HEXEN.

PC CDROM 64.000

Vendita per corrispondenza

...el. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

Bologna - Via Vela 12/2

orario continuato dalle 9:00 alle 19:3...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

DAWN PATROL - HEAD TO HEAD

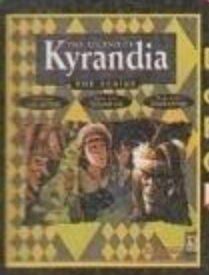
Un validissomo supporto al famoso simulatore di volo ambientato durante la Prima Guerra Mondiale ora arricchito da nuovi aspetti grafici e dalla possibilita'di gioco in rete e via modem. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 45.000

JOHNNY BAZOOKATONE

Preparati ad un viaggio infernale in questa avventura di rock'n roll arcade con il chitarrista piu' famoso di tutti i tempi che combattera' contro i demoni degli inferi. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 69.000



LEGEND OF KYRANDIA SERIES

Dalla Westwood, una favolosa raccolta delle 3 avventure: FABLES AND FRIENDS, HAND OF FATE e MALCOM'S REVENGE.

PC CDROM 89.000

MANIC KARTS

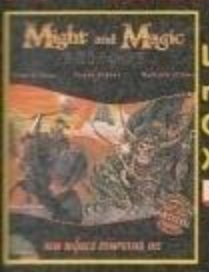
Dalla Virgin una stupenda simulazione di gare su Kart. Possibilita' di selezionare la grafica in VGA e SuperVGA (quest'ultima offre effetti veramente incredibili), 4 diverse classi ci cilindrata (50,100,150 e 250 cc) e 3 livelli di difficolta', 8 diversi modelli di kart, 16 diversi percorsi ed opzione per multiplayer in network. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 59.000

MAXIMUM ROADKILL

Una spettacolare competizione con motociclette futuristiche. 10 percorsi con fondali tridimensionali renderizzati, opzione di gioco via network per 4 giocatori, possibilita' di scelta tra 8 motomezzi. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM 89.000



MIGHT AND MAGIC TRILOGY

La raccolta delle 3 migliori avventure di ruolo: MIGHT AND MAGIC 3, CLOUDS OF XEEN, DARKSIDE OF XEEN.

PC CDROM 79.000

MIGHT AND MAGIC TRILOGY

La raccolta delle 3 migliori avventure di ruolo: MIGHT AND MAGIC 3, CLOUDS OF XEEN, DARKSIDE OF XEEN.

PC CDROM 79.000

NBA LIVE 1996

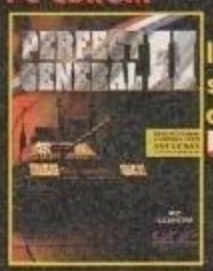
Tecnologia Virtual Stadium (tm) con diverse angolazioni di ripresa, 29 squadre con 2 nuove formazioni: Vancouver Grizzlies e Toronto Raptors, Possibilita' di creare i giocatori con le relative prestazioni personali e di aggiornare le statistiche, Schemi di gioco animati che forniscono rapporti in diretta sui tiri effettuati e sui passaggi laterali rapidi, Individuazione dei giocatori durante la partita le cui prestazioni porteranno la squadra alla vittoria sicura. R.H. 486 DX2 + 8MB

PC CDROM 85.000

NFL QUARTERBACK CLUB 1996

Il top delle simulazioni di Football Americano. Ben 45 diverse angolazioni di visuale! Oltre 800 tattiche di gioco, tutti i Team ufficiali Quarterback, Possibilita' di impiegare contemporaneamente 50 tattiche di gioco senza interruzioni! Opzione di replay da ogni angolazione possibile, le statistiche ufficiali complete fino al Super Bowl. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB

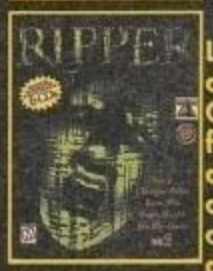
PC CDROM 79.000



PERFECT GENERAL 2 + DATA DISKS

Il fantastico gioco di simulazione strategica bellica in confezione con i data disks scenary e l'editor.

PC CDROM 95.000



RIPPER

L'avventura grafica su 6 CD ROM definita come "l'EVENTO TECNOLOGICO DELL'ANNO". Oltre 3 ore di filmati in full motion, 4 possibilita' diverse di terminare il gioco per aumentare esponenzialmente la giocabilita', effetti speciali stile stato dell'arte, Oltre 35 diversi tipi di gioco (combattimenti, puzzle games ecc.) inseriti nel contesto dell'avventura per accontentare anche gli appassionati del gioco di azione. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 129.000

RISE 2 - RESURRECTION

L'attesissimo seguito di Rise of t Robots. Ambientato nell'era de macchine assassine, potrai conta su 18 robots avanzatissimi e piu' 300 mosse devastanti, con dedica decine di armamenti e munizio MANUALE IN ITALIANO. R. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 95.00

SCUDETTO

Finalmente disponibile la versio completamente in ITALIANO del p bel gioco di simulazione manager le di calcio mai esistito prima!! R. 486DX+8MB.

PC CDROM 95.00

SPACE BUCKS

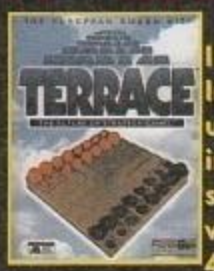
L'attesissimo titolo della Sierra fin mente e' disponibile!!Uno d migliori giochi di strategia mai cre ti che vi vedra' impegnati nel costruzione di una intera civil nello spazio con conseguente svilu po delle tecnologie, strategia co merciali, trasporti, difesa ecc, il tutto contornato splendidi effetti grafici e sonoro stereo digitaliz to. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 119.00

SPACE RACE

Una incredibile esperienza interat va che vi trasportera' nel mera glioso mondo delle esplorazioni sp ziali degli ultimi 50 anni. Filma oltre 900 immagini, la storia co pleta delle conquiste dell'uomo ne spazio. R.H. 486DX + 8MB RAM

PC CDROM 75.00



TERRACE

Il futuro del gioco di strategi Impossibile da definire, si tratta un puzzle game completamen innovativo nel suo genere. Il classi strizza cervelli destinato ad incoll vi allo schermo per ore ed ore!! R. 486 + 4MB

PC CDROM 75.00

Vendita per corrispondenza

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

Bologna - Via Vela 12/2

orario continuato dalle 9:00 alle 1

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

TERRANOVA

Dagli stessi creatori di Ultima Underworld 1 e 2 e System Shock ecco un nuovo capolavoro che vi fara' semplicemente rimanere a bocca aperta!! Una incredibile avventura interattiva ad immagini digitalizzate mixata con fasi di azione e combattimento con visuale soggettiva e grafica rendeizzata. 39 scenari di oco piu' l'editor per creare le vostre personalizzaoni. R.H. PENTIUM 60 + 8MB

CDROM 109.000

TOP GUN

Credo che non esistano termini abbastanza eloquenti per definirlo. Sicuramente la miglior simulazione arcade di volo ispirata al noto ed omonimo film. Come vi sentite nei panni del glorioso Tm Cruise? Oltre 40 missioni vi coinvolgeranno al punto da non riuscire ad interromre il gioco!! R.H. 486DX66+8MB.

CDROM 85.000

CDROM - ITALIANO- 99.000

TOYOTA CELICA GT RALLY

La realistica simulazione di guida con visuale in soggettiva, ora offerta in versione budget.

PC CDROM 29.000

WHIPLASH

Una simulazione di corse automobilistiche "dell'ultima generazione". Grafica ad altissimo livello ed opzioni di gioco semplicemente UNICHE. L'unico gioco di auto che Vi permettera' di gareggiare con 16 diversi avversari. 16 sono anche i circuiti, 8 circuiti SEGRETI, 8 diversi delli di auto, evoluzioni uniche come il giro della rte, curve super-paraboliche e tanto ancora. R.H. 6DX2-66 + 8MB

CDROM 129.000

WOLFENSTEIN 3D

Forse uno dei giochi con visuale in soggettiva piu' famosi in assoluto. Uno sparatutto d'eccezione grazie anche alla grafica a 256 colori ed alla spaventosa serie di nemici e di armi disponibili. R.H. 486+4MB.

PC CDROM 59.000

MEGARACE

Il famosissimo best seller ora in offerta speciale!!

PC CDROM 19.000

SABRE TEAM

Gioco di ruolo. Alla guida di un commando di S.A.S., patuglie specializzate a sbrogliare delicate missini antiterroristiche, devi svolgere numerose missioni che metteranno a dura prova il tuo coraggio, e la tua abilità strategica. R.H. 386 DX 4MB.

PC CDROM 25.000

MASTER OF MAGIC

Gioco di ruolo stile fantasy. Devi combattere contro gli esseri malvagi utilizzando molteplici strumenti magici. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H. 486DX + 4 MB

PC CDROM 35.000

THE BIG RED ADVENTURE

Una eccezionale avventura INTERAMENTE IN ITALIANO ambientata nell'antica Russia Comunista. Oltre 100 allocazioni diverse da esplorare arricchite da splendidi fondali, interfaccia "punta e clicca" per una grafica a videata completa, numerosi cervellotici rompicapi e tanto ancora!

PC CDROM 35.000

SUPERSKI PRO

Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 25.000

PSYCHO KILLER

Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattivita' con un film, decidendoi la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 25.000

REBEL ASSAULT

Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune sequenze del famosissimo film.R.H. 386 DX 4MB

PC CDROM 29.000

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

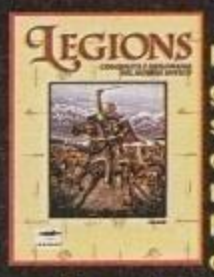
Una stupenda avventura grafica stile Monkey Island COMPLETAMENTE IN ITALIANO ricca di azione e a livelli di difficolta' progressivi. Possibilita' di interagire con oltre 40 personaggi . Evoluzione della storia tramite scene cinematografiche a pieno schermo! R.H. 486 + 4MB

PC CDROM 49.000

PIZZA TYCOON

INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB

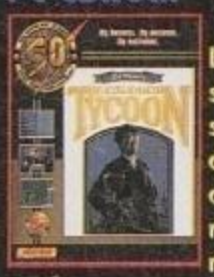
PC CDROM 49.000



LEGIONS

Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilita' di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose. R.H. 386 + 4MB. MANUALE E SCREEN TEXT COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000



RAYLROAD TYCOON

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'eta' del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza.

PC CDROM 25.000

Vendita per corrispondenza

Bologna - Via Vela 12/2

051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW

Bologna 13 - 17 aprile

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

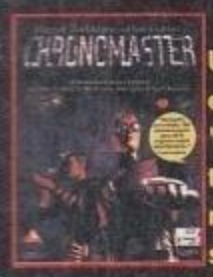
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !



CHRONOMASTER

Un'avventura grafica di dimensioni epiche, scritta dal noto esperto in "science fiction" Roger Zelazny, vi trasportera' atrraverso numerose missioni in un futuro fantastico dove scienza e magia possono coesistere. La peculiarita' del titolo, oltre alla stupenda giocabilita', e' sicuramente la grafica, incredibilmente curata ed arricchita nei minimi particolari. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 79.000

WING COMMANDER 4

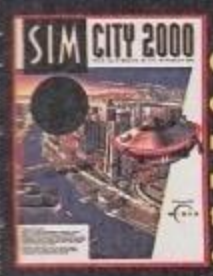
L'attesissimo seguito della precedente versione dedicata alla saga di Guerre Stellari. Incredibilmente migliorata sia la grafica che la giocabilita'. MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 99.000

SCREAMER

Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilita' di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM 57.000



SIM CITY 2000 ENHANCED

Costruisci la tua citta' del futuro, difendila da eventi catastrofici naturali e controlla l'economia ed il commercio. Attenzione! i passi falsi porteranno la popolazione ad una precipitosa fuga. R.H.: 386/DX + 4MB

PC CDROM 29.000

OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB

PC CDROM 25.000

DESTRUCTION DERBY

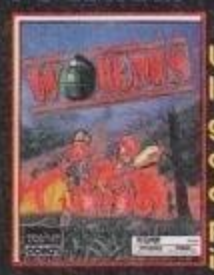
In gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora e' finalmente disponibile anche su PC.La piu' bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima.Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato Possibilita' di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 69.000

TFX 2 - EURO FIGHTER 2000

Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilita' veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realta'. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato!

PC CDROM 79.000



WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoche' unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 64.000

INDY CAR RACING 2

Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica piu' venduti nel corso del 1994-1995.Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune delle peculiarita' di questo sicuro successo R.H. 486+8MB.

PC CDROM, 59.000

THE DIG

Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalera' ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 95.000

WIPE OUT

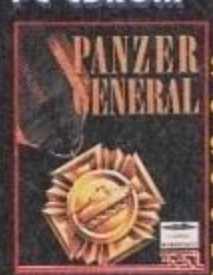
La corsa tridimensionale di Airc futuristici piu' bella del mondo. diversi percorsi, opzione di camp nato del mondo e singola cor molteplici armi tattiche a disposiz ne, colonna sonora in stereo Hi- Effetti grafici veramente coinvolg ti. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 74.00

NAVY STRIKE

Navy Strike ti guida al comand un F18 e ti catapulta nell'ultimis mo simulatore di volo da gue caratterizzato da un'incredibile g fica 3D reale, SuperVGA e gra alla tecnologia RVM puoi visualiz re l'azione da qualsiasi angola ne. R.H. 486 DX2 + 8 MB

PC CDROM 69.00



PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strateg ambientato durante la secon guerra mondiale. Nel 1939, vest do i panni di un Generale tede dovrai affrontare 35 differenti s nari utilizzando oltre 350 mezzi d ferenti. Probabilmente il nuovo t mine di paragone per i War Game. R.H. 386 4 Ram SVGA. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.00

TEMPEST 2000

Dalla ATARI vieni proiettato nel secolo nella più bella conversione coi-op mai realizzata. Un bellissi sparatutto con visuale isometri caratterizzato da una velocita' scolling semplicemente incredib R.H. 386DX40 + 4MB

PC CDROM 49.00

TERMINATOR FUTURE SHOCK

Sempre in stile Doom cioe' c visuale in soggettiva, ecco uno migliori giochi del genere ambi tato nella Los Angels del 2019 av a disposizione decine di incredi armi per distruggere orde di alie Compatibile con Virtual I Glass R.H. 486/50 + 8MB

PC CDROM 89.00

Vendita per corrispondenza

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

Bologna - Via Vela 12/2

orario continuato dalle 9:00 alle 19

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

Ultimissime

CIVILIZATION II

MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES

Lire 109.000

a anche su Pc la grafica del coin-op !

L. 949.000

Finalmente gli appassionati di videogiochi su PC potranno apprezzare la grafica a livelli della sala giochi. Questa innovativa scheda Video prodotta dalla Diamond Multimedia, contiene infatti il famoso chip 3D in grado di velocizzare la grafica fino a 100 volte rispetto una normale scheda SuperVGA . Richiede Windows 95, e' in standard PCI BUS pertanto installabile su qualsiasi PENTIUM, trasforma i tradizionali poligoni smussandone i lati e rendendoli perfettamente uguali alla realta', velocita' di Rendering pari a ben 12 MILIONI di texel per secondo, Texture mapping dei poligoni a 300.000 per 50 poligoni al secondo!!! Video Texturing degli oggetti in 3D, True color option per grafica 2D ad alta risoluzione. Include anche un Chip 16 bit WAVETABLE con 32 voci campionate ed il programma Diamond Media Rack per applicazioni audio professionali, Perfetta gestione di filmati in Full motion con effetti spe- ed e' inoltre corredata del software per la gestione dei filmati MPEG. La confezione contiene inoltre una ale interfaccia e relativa porta game che permette di collegare 2 joypad per SEGA SATURN al PC!! con ibilita' di gioco per 2 giocatori in contemporanea. Possibilita' ovviamente di collegare qualsiasi Joystick o ad del Sega Saturn. Porta game digitale con processore autonomo per la gestione dei Joystick per libera- maggior memoria alla CPU. Risoluzione massima 1600 x 1200 a 32000 colori 16 bit (con 4 Mb) oppu- 00 x 1200 a 256 colori 8 bit (con 2 Mb) La confezione contiene infine: NASCAR RACING PANZER DRA- e VIRTUA FIGHTER REMIX , tutti in versione speciale a 32 bit per Windows 95, versione PC con slot PCI

Gravis offre la possibilita' di collegare fino a 4 pad a 8 tasti

Dalla Gravis una i ncredibile confezione contenente: l'adattatore 4 giocatori per PC, 2 joypad Gravis a 8 BOTTONI, il gioco NHL PA HOCKEY 1996 su CDrom oppure il gioco WWF Wrestlemania Arcade sempre su CDrom. L'ideale per tutti i giochi arcade e sportivi. Particolarmente indicato con FIFA Soccer 96

L. 139.000

Vendita per corrispondenza

Bologna - Via Vela 12/2

l. 051 - 343504

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

Presenti a
FUTUR SHOW
Bologna 13 - 17 aprile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Netscape - [Computer One Network]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http://www.computerone.it

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software

network

COMPUTERONE®

Internet

http://www.computerone.it

Innanzi tutto un sincero Grazie di cuore alle oltre ~~11.000~~ 20.000 persone che in poco meno di un mese hanno visitato il nostro dominio aiutandoci, con preziosi consigli, a migliorarlo sempre di piu'.
Infatti, alle aree gia' illustrateVi il mese scorso, abbiamo aggiunto un'area Sony Playstation ed un'area Sega Saturn dedicate agli appassionati dei sistemi a 32 bit, un'area aiuti e soluzioni ove con una semplice richiesta, potrete ricevere via e-mail i cheats e le soluzioni di qualsiasi gioco! un'area patches dove potrete trovare files fix, upgrades ecc. un'area.....no! ora venite Voi a vedere!!

e non dimenticare!

ogni ordine software effettuato su Internet

viene premiato con uno sconto 10%

e se non hai ancora un modem o non conosci Internet, telefona subito allo

051 - 343504

e-mail: c1@computerone.it

NUOVE AREE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One

e' lieta di annunciare la nascita di...

COMPUTER 2 ONE

nella splendida

VERONA

Proprio cosi'! dal giorno 23 febbraio 1996 anche Verona puo' contare sul mega-assortimento di articoli dedicati al mondo del videogame e sui super prezzi che solo Computer One e' in grado di offrirVi

COMPUTER ONE 2 sas

Via Pitagora, 12

37100 Verona

dal martedi' al sabato

dalle 9:30 alle 12:30 e dalle 15:00 alle 19:30

lunedi' mattina: chiuso per riposo settimanale

lunedi' pomeriggio: dalle 15:00 alle 19:30

ed e' solo l'inizio...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Questo mese vi aspetta una vera scorpacciata di gabole! Paolo Paglianti ha esplorato ogni meandro dei suoi archivi per portarvi una serie incredibile di codici, gabole e trucchetti vari. Non vi resta quindi che avviare il gioco preferito e iniziare a "gabolare"!

ASCENDANCY

PC CD-ROM

Il programma controlla che all'interno della directory si trovino dei nomi di file particolari. Salvate una partita chiamandola "Nougat.LF" e potrete utilizzare una serie di cattivissimi trucchetti:

- Passando il mouse su un'astronave qualsiasi, vedrete la sua potenza, la sua possibilità di movimento e l'integrità.
- Sarà possibile cambiare i giocatori dalla visuale della galassia.
- Il giocatore numero 8 riceverà tutto il possibile.
- Premendo Alt-E perderete una tecnologia
- Premendo S nella schermata della galassia, esplorerete immediatamente tutte le stelle
- Premendo L nella schermata della galassia farete apparire tutte le rotte
- Premendo C nella stessa schermata vedrete il grado diplomatico delle varie razze
- Premendo O nella visuale del pianeta aumenterete la popolazione
- Premendo I terminerete felicemente la ricerca tecnologica
- Premendo T dalla visuale del pianeta fonderete una colonia
- Con R dalla visuale del pianeta lo dichiarerete vostro
- Con C completerete la ricerca del progetto corrente
- Premendo D nella schermata della ricerca aumenterete enormemente le vostre conoscenze
- Alt-D vi fornisce le coordinate
- Alt-W mostra una lista di oggetti

DRUID

PC CD-ROM

Questa è una gabola un po' particolare: prevede infatti l'utilizzo del debug. Caricate il salvataggio che volete modificare, quindi riempite le prime quattro colonne con coppie di FF. In questo modo otterrete tutti gli oggetti necessari per completare il gioco. Niente male, vero?

FIFA SOCCER 96

PC CD-ROM

Un nostro lettore di Agrigento ci fa sapere che se attaccate

dal lato esterno, gli avversari tenteranno di placcarvi ma non ci riusciranno mai. Inoltre, se tirate la palla verso la rete, il portiere non dovrebbe riuscire a fermarla mai. Quanti gol!

RISE OF THE TRIAD

PC

Recentemente sono arrivate diverse richieste per la pubblicazione di gabole già uscite su vecchi numeri di ZETA. Tra queste, le più pressanti riguardavano *Rise of the Triad*, richiesta da alcuni lettori tra cui Federico Miorelli di Monza.

Scrivete DIPSTICK per attivare le gabole, dopodiché inserite i seguenti codici:

CODICI GENERALI

CHOJIN God Mode a armamento al massimo
GOARCH Salta al livello successivo
GOTO Vi permette di saltare a un altro livello
GOOBERS Per ricominciare il livello
REEN Riapparirete all'inizio del livello corrente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOGATES Esce dal programma

CODICI PER CHIAVI E ARMATURE
BURNME Tuta ignifuga
PANIC Vi ridà il massimo dell'energia
HUNTPACK Tutte le chiavi
SIXTOYS Per avere tutte le chiavi e l'armatura al massimo
LUNGDUNG Maschera antigas
SHOOTME Giubbotto antiproiettile

POWER UP VARI
TOOSAD God Mode
FLYBOY Per volare
BOING Vi permette di saltare

CODICI DI SISTEMA
DIMON Diminuisce la luce
DIMOFF Annulla la diminuzione della luce
GOTA486 Attiva la texture sul pavimento e sul soffitto
GOTA386 Disattiva il texture
LONDON Attiva l'effetto nebbia
NODNOL Disattiva l'effetto nebbia
SHINEON Attiva le fonti di luce
SHINEOFF Disattiva le fonti di luce

CODICI PER L'ARMAMENTO
RIDE Visuale da proiettile
JOHNWOO Doppie pistole
PLUGEM Mitraglietta MP40
VANILLA Bazooka
HOTTIMES Missile a ricerca calorica
BOOZE Missile "ubriaco"

FIREBOMB Boom!
BONES Muro di fiamme
SEEYA Mano divina

CODICI VARI
HERE Mostra la vostra posizione
RECORD Registra il demo del livello
STOP Ferma la registrazione
PLAY Riproduce il demo

WHACK Vi fa male!
SPEED Per correre
86ME Per suicidarsi

SCREAMER

PC CD-ROM

L'orgoglio del panorama videoludico italiano possiede delle gabole mica male. Ringraziamo Loris di Milano per l'aiuto datoci nel trovarle. I seguenti codici vi permetteranno di ottenere effetti molto utili e a volte anche divertenti. Digitateli direttamente dalla schermata delle opzioni iniziale (sentirete la frase "So you want to play dirty... Let's play dirty!").

VTELO Aggiunge tutte le mappe mancanti
INVER Aggiunge altre sei mappe (che poi sono le prime sei invertite)
TAZOR Aggiunge la macchina Bullet
ABURN Massima velocità!
CLOCK Blocca il timer
UPDOW Ribalta lo schermo verticalmente
MIRRO Ribalta lo schermo orizzontalmente

Se avete voglia di fare qualche esperimento "divertente" provate anche MONTY e JOINT. Ricordatevi che tutte le gabole rimarranno attive anche se uscirete dal gioco e ricaricherete. L'unico modo per eliminarle è rinstallare il gioco o riscriverle una seconda volta.
Oppure, se preferite debuggarvi il gioco, utilizzate questo listatino in basic (utilizzando un compilatore come il Microsoft Qbasic) speditoci da Luca Viviani di S. Benedetto sul Tronto (AP):

```
10 OPEN "R", 1, "CHOICE.DAT", 1120: FIELD 1, 1120 AS
A$: GET 1, 1; B$ = A$
20 MID$ (B$, 17, 1) = CHR$ (3)
30 MID$ (B$, 25, 1) = CHR$(51)
40 MID$ (B$, 29, 1) = CHR$ (51)
50 LSET A$ = B$: PUT 1, 1: CLOSE 1
```

In questo modo otterrete:
1) Un nuovo livello di difficoltà (AfterBurner)
2) Una nuova macchina, il Bullet
3) 6 nuove piste (le prime sei al contrario).

THE LION KING

PC

Scrivendo "DWARF" nella schermata delle opzioni attiverete la modalità gabola: a questo punto , durante il gioco, pre-

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mendo H aumenterete al massimo la vostra energia, mentre con L salterete al livello successivo.

ACTUA SOCCER

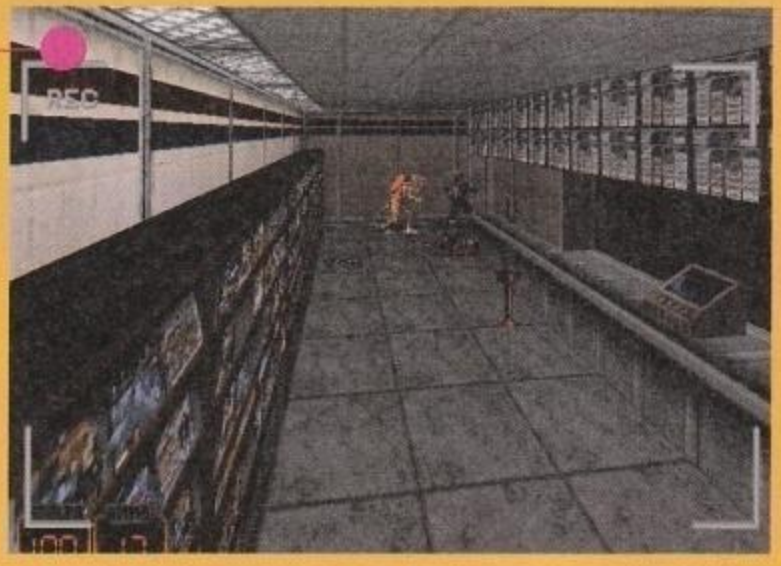
PC CD-ROM

Per poter giocare con il team dei vostri sogni, fate partire il gioco dal prompt del DOS con la linea di comandi:

SOCCER -01142475549

DUKE NUKEM 3D

PC



È appena uscita la nuova versione, che possiede dei codici diversi da quella recensita (e anche un controllo della Pipe Bomb). Inseriteli per godere di effetti davvero particolari.

CLIP Attiva/disattiva la possibilità di passare attraverso i muri
GODLY God Mode
WEAPONS Tutte le armi
ITEMS Tutti gli oggetti
AMMO Per ricevere le munizioni
UNLOCK Apre tutte le porte

DUKE NUKEM

PC

Probabilmente qualcuno avrà rispolverato questo vecchio spara-e-fuggi bidimensionale con l'uscita del fratello maggiore in 3D che il mese scorso ha ricevuto un clamoroso nove. Premete PgDn e Back Space contemporaneamente mentre state giocando per ricevere tutte le chiavi e il massimo di potenza di fuoco.

CIVILIZATION

PC

Questa gabola funziona solo per la versione 1.0; mentre giocate, premete i tasti:

[Shift] 1 2 3 4 5 6 7 8

In questo modo dovreste riuscire a vedere dentro le città nemiche e tutte le unità del nemico, anche quelle fuori dal vostro raggio visivo. Inoltre premendo F7-F10 otterrete informazioni extra.

POOL OF RADIANCE

PC - AMIGA

Premete Alt X durante un combattimento: in questo modo il nemico verrà sconfitto e apparirà la scritta "gli Dei intervengono!". Questo trucchetto dovrebbe funzionare con tutti gli altri episodi della serie AD&D TSR della SSI, ovvero tutti quelli della serie *Krynn* e *Savage Frontiers*.

STAR CONTROL 2

PC - AMIGA

Avete bisogno di un trucchetto per ottenere soldi pressoché infiniti in questo indimenticabile gioco di esplorazione spaziale? Beh, non dovrete far altro che vendere i vostri lander finché non arrivate a zero. A questo punto, il numero diventerà, anziché negativo, molto positivo! In questo modo, potrete ottenere un sacco di soldi.

ABUSE

PC

Per rendervi invincibili, fate partire il gioco aggiungendo "-edit" alla linea di comando DOS, quindi premete Shift-Z (con il puntatore nella finestra) per diventare invincibili. Premete TAB per far ripartire il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

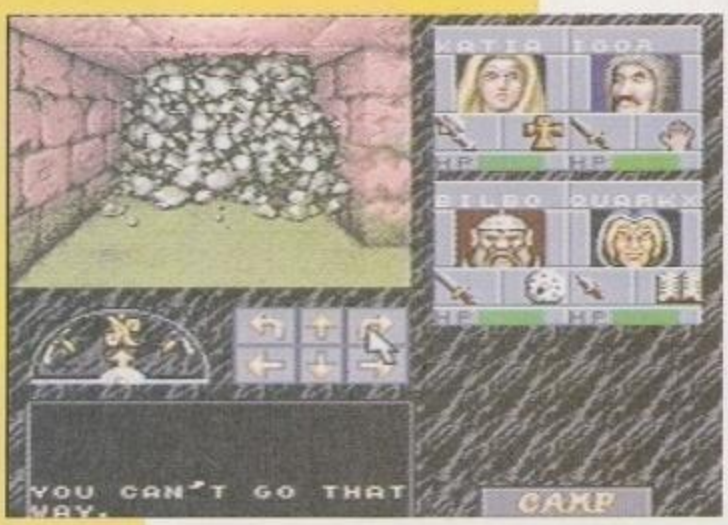
Dopo lo spazio ridotto del mese scorso, l'SOS Mail torna allo splendore cui è solita in ben due pagine di consigli forniti dal bene-informato e bene-merito (e soprattutto modesto) Paolo Paglianti. Rinnoviamo il solito invito a spedire richieste di aiuto più o meno disperate a S.O.S. Mail, via Aosta 2, 20155 Milano, a faxarle allo 02/33104726 o di inviarle via E-mail a paglianti@linux.infosquare.it.

DRAGON LORE

Tramite un disperato fax, Valeria Terziani di Milano ci chiede un aiuto per *Dragon Lore*: «[...] Uscendo dal fungo velenoso dopo aver parlato con lo sprite e aver preso lo spell scaccia illusioni, resto invariabilmente bloccata [...]». Beh, il trucco è semplice: devi mettere lo spell nel libro per poter uscire. Quando ce l'avrai fatta, ricordati di cercare un secondo fungo velenoso (non abitato da nessuno sprite) in cui troverai la pozione per ricrescere.

EYE OF THE BEHOLDER 3

«Tagliamo corto»: Gianni da Alessandria inizia così la sua richiesta di aiuto per il terzo capitolo della serie *Eye of the Beholder*. «[...] ti ho evocato per chiedere un aiuto nel secondo gioco della mia videoludica vita: il famigerato *EOB3*. Come si risolve l'enigma del tempio del "Dio bambino" (mia denominazione) nella seconda parte della città decaduta? Inoltre, nella Gilda dei Maghi, sono bloccato nella stanza delle icone delle stagioni, a cui si accede dalle tre scale nel piano pieno di muri illusori [...]». Procediamo con ordine: il Tempio non è vitale per la conclusione del gioco, ma è solo una parte accessoria dove troverai qualche oggetto, peraltro non utilissimo. Devi mettere una serie di oggetti, compresa una wand of fear, nelle alcove che troverai libere. Alla fine arriverai in una stanza dove potrai prendere degli oggetti da un'alcova, mentre le altre presenti nella stanza verranno chiuse da un campo protettivo, che però potrai aggirare utilizzando un Dispel. Il secondo problema è decisamente più importante, dato che ti blocca la strada verso la conclusione del gioco. Dovresti avere un libro che accoppia elementali/stagioni. Devi entrare nel teletrasporto della stagione (una qualsiasi) e poi uscire dall'altra stanza passando dal teletrasporto dell'elementale corrispondente; ripeti il procedimento per tutti i portali e alla fine potrai avanzare verso una nuova stanza. Buona fortuna!



BIOFORGE

A&A (ovvero Andrea e Alessio) sono bloccati in questa avventura della Origin, nonostante la succulenta soluzione publicata qualche mese fa su ZETA. «[...] Dopo essere arrivati al cannone laser in cima all'edificio, abbiamo distrutto la prima astronave dei Marines, ma abbiamo aspettato giorni e notti la seconda, che però si presenta solo quando cerchiamo di tornare all'ascensore, lanciandoci un missile che distrugge l'intero edificio [...]». A dire il vero, non credo di aver capito bene il problema. In quella sezione del gioco bisogna distruggere solo un'astronave, colpendola però due volte, e non due astronavi diverse. Dovrete mettervi ai comandi del laser, aspettare che arrivi l'astronave e colpirla una prima volta mentre passa lateralmente. Dopodiché aspettate qualche secondo (stando però nella schermata del cannone), quindi, non appena riappare l'astronave, datele il colpo di grazia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DREAM WEB

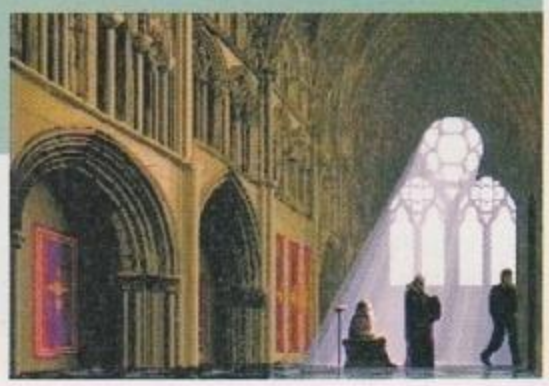
Paolo Forni di Milano ha dei problemi con *Dream Web*, uno dei giochi che sicuramente risolveremo in uno dei prossimi numeri di ZETA nelle pagine dei Classic. «[...] Ho scoperto l'indirizzo di Diane Underwood e, recandomi sul posto, ho scoperto la cassetta di manutenzione del sistema di sicurezza. Tuttavia, non riesco a scoprire assolutamente con quale oggetto devo usarla per disattivare le protezioni che impediscono l'accesso alla casa. Contemporaneamente, sono andato alla casa di Juliet Chapel, dove ho scoperto l'indirizzo della chiesa sconsacrata. Tuttavia, anche in quella locazione non riesco ad aprire il portone della chiesa [...]». Non sarò breve! Prima di tutto, devi avere nell'inventario una bottiglia o una tazza piena d'acqua (la puoi riempire nella stessa locazione in cui hai trovato la cassetta di sicurezza); vai poi alla casa di Diane Underwood e raggiungi l'entrata. Qui devi esaminare la piastra di metallo in alto a sinistra, dopo devi utilizzarla per scoprire un collegamento elettrico. Utilizza questo collegamento elettrico con la cassetta di manutenzione che hai trovato nella sabbia, infine usa la bottiglia (o la tazza) piena d'acqua sul collegamento elettrico per farlo saltare in aria e aprire un buco nel muro. Grazie a questo foro, potrai entrare nella casa e avere un civile ed educato dialogo con Diane a suon di revolverate. Dopodiché, avrà luogo il quarto sogno e le porte della chiesa sconsacrata saranno aperte.

DARK FORCES

Un nostro lettore netsurfer, Gabriele Papi, ci chiede ardentemente un aiutino per *Dark Forces*: «[...] sono bloccato nel livello della nave di Jabba. Sono all'inizio: ho ucciso il dragone, ho aperto la porta blu, ho azionato l'interruttore e girato la leva che fa alzare il pavimento, ma poi non riesco proprio a continuare. Naturalmente mio fratello ha usato le vostre gabole per continuare, ma a me questo non soddisfa proprio [...]». Bravo! Così parla un vero avventuriero (anche se *Dark Forces* non è proprio un'avventura...). Dovresti essere davanti a un pozzo. Per prima cosa, devi eliminare la guardia sulla destra, poi quella che lancia le bombe. Infine, devi saltare il pozzo per trovare un interuttore che, una volta azionato, ti permetterà di continuare per la tua strada.

LANDS OF LORE

Gianni Carmassi di Chatillon (Aosta) ci richiede una mano per questo incredibile GdR della Westwood di cui stiamo aspettando impazientemente il seguito: «[...] sono giunto nelle Gorkha Swamp ma non riesco a riprodurre il "gelo" (o "freeze") necessario per superare i pozzi di melma, nonostante abbia ben 9 punti di magia e sia in grado di lanciare "Fireball" e "Lightning". Come posso fare? [...]». Nella sezione precedente del gioco, ovvero nelle cave (quelle in cui, all'inizio, devi uccidere un enorme mostro), avresti dovuto trovare il relativo scroll che, una volta letto, ti "insegnava" l'incantesimo "Freeze". Si trova esattamente al secondo livello, e lo puoi raggiungere dopo aver risolto l'enigma della statua del dragone (dove devi inserire le due gemme, quella verde e quella rossa). PS: non ti stupire, ma non sei sicuramente l'unico lettore di ZETA a non essere in non più giovane età - d'altra parte, l'importante è essere giovani dentro!



LITTLE BIG ADVENTURE

Fabrizio Altieri ci ha tempestato di fax negli ultimi tempi sul capolavoro della Adeline; non abbiamo fatto in tempo a rispondere ai primi due, che ne è arrivato un terzo. Essendo questo sulla conclusione dell'avventura, ci sentiamo abbastanza sicuri di non riceverne un altro nei prossimi giorni! «[...] Dopo molte peripezie sono arrivato al Pozzo di Sendell, ma non riesco a scendere. Come si fa? [...]». Prima di tutto, devi uccidere tutti gli operai utilizzando la palla in modalità discreta, poi devi salire seguendo le scanalature poste nella sezione sud della colonna. Una volta arrivato in cima, troverai l'entrata per il pozzo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMICIA CIFRATA? CANOTTA FIRMATA? QUEST'ANNO IL REGALO E' INTERNET KIT.

I SOLITI REGALI DI NATALE HANNO STUFATO? QUEST'ANNO C'È UNA NOVITÀ: PUOI REGALARE E REGALARTI L'INTERNET KIT DI ITALIA ONLINE. TI ASPETTANO ORE E ORE DI LIBERA NAVIGAZIONE CON NETSCAPE 1.2 NELLA RETE PIÙ ESTESA DEL MONDO: INTERNET. INOLTRE, POTRAI ACCEDERE A ITALIA ONLINE, LA RETE TUTTA IN ITALIANO DI INFORMAZIONI, CURIOSITÀ E GIOCHI, PER STUDIARE, LAVORARE E PER DIVERTIRTI. IL PREZZO, NEANCHE A DIRLO, È UN VERO REGALO: 195.000* LIRE. SE L'IDEA DI INTERNET TI ERA GIÀ GIRATA PER LA TESTA, FAI UN GIRO NEI NEGOZI OLIVETTI (INDIRIZZO SULLE PAGINE GIALLE), CERCA L'INTERNET KIT E AVRAI UN MOUSE PAD IN OMAGGIO. PER MAGGIORI INFORMAZIONI PUOI ANCHE ANDARE IN EDICOLA E ACQUISTARE ONLINE MAGAZINE, RIVISTA UFFICIALE DI ITALIA ONLINE. ERA TEMPO CHE IL TUO COMPUTER AVESSE UN REGALO COME SI DEVE...

italia on line

LA RETE CHE TI LIBERA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA.NET

Non lasciatevi ingannare dal titolo della nostra rubrica. Questo mese non ci chiederemo perché un fenomeno come Internet debba inevitabilmente essere ridicolizzato al Maurizio Costanzo Show. No, i "mysteri" di cui ci occuperemo sono quelli con la "MY" maiuscola: Uomini in Nero, Atlantide, Astronavi sulla Preistoria e chi più ne ha più ne metta. Tenetevi stretti alla vostra raccolta di libri di Peter Kolosimo: si parte!

I MISTERI DI INTERNET

ALCUNI NEWSGROUP

alt.consciousness
soc.religion.gnosis
soc.religion.shamanism
alt.techno-shamanism
alt.out-of-body
alt.meditation
alt.magick
alt.consciousness.near-death-exp
alt.paranet.metaphysic
alt.paranet.science
alt.paranormal.channelings
alt.paranormal
alt.paranet.psi
alt.paranet.ufo
alt.paranet.abduct
alt.alien.visitors
talk.religion.newage
alt.health.ayurveda
alt.technology.obsolete
alt.dreams.castaneda
alt.hindu
alt.astrology
alt.psychology.transpersonal
alt.meditation.shabda

Non prendete le pagine che seguono come la bibbia definitiva ai siti del mistero su Internet. Il continente virtuale è troppo vasto, e noi siamo troppo piccoli e umili per pretendere di esplorarlo tutto. Saltate qua e là, fatevi ispirare dalla vostra buona stella (o dal vostro spirito guida) e usate le nostre brevi note come guida per le vostre esplorazioni.
Un buon punto di partenza è il sempre indispensabile *Yahoo*, all'indirizzo *http://www.yahoo.com/Entertainment/Paranormal_Phenomena/*. Potrete trovare un completo elenco di siti divisi per argomenti: Alchimia, Misticismo, Voodoo, Occulto, Religioni New Age e chi più ha più ne metta; inoltre, la pagina offre un'interessante collezione di siti "liberi", scelti tra i più interessanti della rete.
Se, prima di intraprendere la carriera di detective dell'impossibile, avete bisogno di un piccolo aiuto o di una preparazione di base, fate riferimento alla sempre più vasta Enciclopedia Mistica, che trovate a *http://www.serve.com/shadows/index2.htm*: una vera enciclopedia on-line dedicata soprattutto alle mitologie dei vari popoli (greca, nordica...) e al folklore, ma con anche una buona scelta di articoli dedicati all'occulto e al misticismo.
Entrando nel vivo di Internet, l'archivio globalissimo dei fenomeni paranormali (o almeno così ci assicurano) è a *http://www.crown.net/X/*. Un altro dei nostri punti di partenza favoriti è la Strange Page, a *http://www.lls.se/~pson/Strange.html*, e non solo per la bella e inquietante veste grafica. Una collezione, come recita lo "strillo", di Ufo, magia, Lovecraft, stranezze, misteri, freak altre

cose di questo genere. Qui potrete trovare una miriade di collegamenti interessanti, come quello al Dipartimento Per Gli Affari Interplanetari (*http://www.maui.net/~daryl/enmar.html*), un sito che si occupa non solo di dischi volanti, ma anche dell'influenza che gli "alien" hanno avuto sulle antiche civiltà del nostro pianeta. A *http://www.maui.net/~daryl/golden_ages_1.html*, per esempio, potrete leggere tutto sull'età d'oro di Lemuria e Atlantide, dall'Impero del Sole alle Città di Cristallo Atlantide.
Dal Dipartimento si può accedere a propria volta a un'altra interessantissima collezione di siti, quasi una "sotto rete" nella rete. La Spirit WWW si trova a *http://www.spiritweb.org/* (sito USA), *http://www.linknet.it/Spirit.html* (sito europeo) e *http://zeta.cs.adfa.oz.au.Spirit.html* (sito australiano). Anche qui gli argomenti trattati sono divisi in categorie che includono Tecnologie di Luce (Psicotronica, Energia Primaria, Tecnologie Spazio-temporali...), Misteri Esoterici (Gnosi, Kabala...), Teosofia, Esperienze Extracorporee, Reincarnazione, Culture Aliene, Meditazione, ecc... Noi siamo stati particolarmente colpiti da un altro studio accurato sulle antiche civiltà scomparse, rinvenibile a *http://www.spiritweb.org/Spirit/atlantis-mu-lemuria.html* (così potete confrontare le diverse teorie). Di interesse più generale è la collezione delle risorse spirituali e metafisiche di Internet (siti, newsgroup, mailing list, home page, webzine...) elencata a *http://www.spiritweb.org/Spirit/networks.html*. La Spirit WWW è così vasta che potreste girare per giorni interi al suo interno senza mai uscirne.
Noi invece ne usciamo, spostando la nostra attenzione su un altro fronte: coloro tra voi

che non temono gli orrori provenienti da perduti eoni possono trovare una delle moderne traduzioni del Necronomicon a *http://www.primenet.com/~ottinge/n.html*. Il libro, fondamento dell'edificio lovecraftiano, rivela tutto ciò che non avreste mai osato chiedere sui Grandi Antichi e i loro viscidi associati. Già che ci siamo, una delle più interessanti pagine lovecraftiane tra le miriadi esistenti è a *http://www.primenet.com/~dloucks/hplpage.html*.
Tornando a Yahoo, usiamo la fida base di partenza per spostarci a *http://www.explorenet.com/expeditions/1hompg.html*, il sito ufficiale "dell'Esploratore dell'Insolito" Stan Grist. Questo curioso personaggio afferma di avere girato tutto il mondo negli ultimi vent'anni alla ricerca di tutto ciò che è strano, misterioso e non spiegato nel nostro pianeta. Il sito è ricco di immagini e collegamenti ad altri siti, inclusi alcuni citati sopra, e cataloga tali misteri per genere e natura. Interessante è anche la possibilità di accedere a una collezione di voci e notizie provenienti dal mondo dell'archeologia "seria".
Lo spazio e il tempo sono sempre pochissimi, e i posti dove andare tanti. Clicchiamo così su Shadowlands (*http://www.serve.com/shadows/index.html*) per un altro veloce balzo nel mistero. Non solo UFO e Atlantide, ma vampiri, spettri, apparizioni, mummie, lupi mannari, folklore, misticismo... E inoltre, libri, giochi e software, film, televisione (a proposito di televisione, potevamo dimenticarci gli *X-Files*? No, certo! Fiondatevi a

DAL GRUPPO *ALT.PSYCHOLOGY.TRANSPERSONAL*

Sono un uomo di 35 anni, sposato, senza figli. Soffro di sindrome di personalità multipla. Tre personalità, per la precisione: Ted (la mia normale), commerciante in libri, Alvin, un ex-marine che ha combattuto in Corea nel 1951, e Shareleen, una ragazza morta nel 1778 durante la Guerra di Indipendenza. È quest'ultima a darmi più fastidio, in quanto mia moglie rifiuta le mie avances sessuali quando essa diventa predominante. Ci sono altri in questo newsgroup che soffrono di tale problema (personalità multipla con difficoltà affettive quando predomina una personalità dell'altro sesso)? La mia e-mail è...

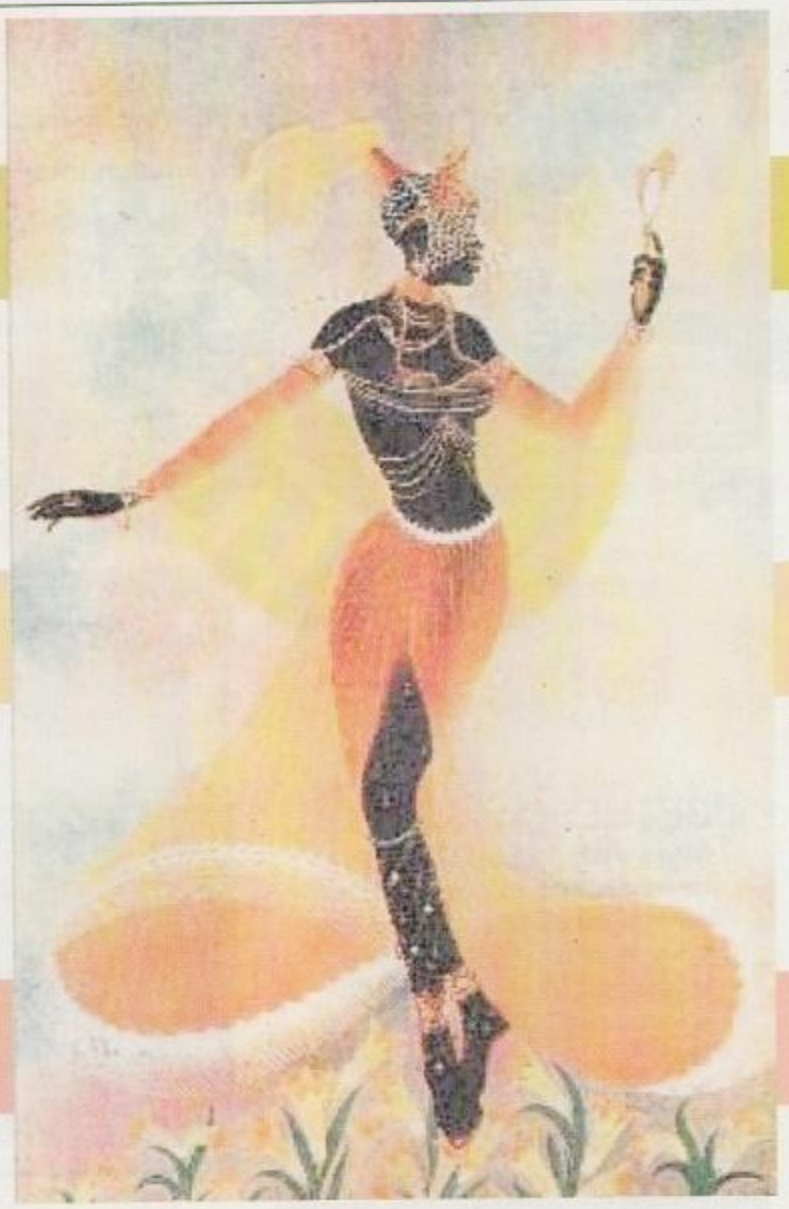
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN AVVERTIMENTO...

Internet è un luogo in continua e rapida evoluzione. Sebbene abbiamo controllato tutti gli indirizzi indicati, non è escluso che alcuni possano essere cambiati nel pur breve spazio di tempo intercorso tra la stesura dell'articolo e la sua pubblicazione. Normalmente, però, quando un indirizzo viene modificato il curatore del sito si premura di lasciare un messaggio di avvertimento nel vecchio indirizzo. Alternativamente, potete chiedere aiuto postando un messaggio in un newsgroup.

http://www.yahoo.com/Entertainment/Television/Shows/Science_Fiction/X_Files__The/).
La testa comincia a girare per la varietà della scelta. Ricordate i misteriosi "circoli nel grano" lasciati, secondo alcuni, da astronavi aliene in visita al pianeta, secondo altri da organizzati buontemponi? Potrete leggere tutto - e anche di più - a *http://www.hub.co.uk/intercafe/cropcircle/connector.html*.
Siete addentro o volete addentrarvi nei misteri del Voodoo? Provate a collegarvi a *http://www.vmedia.com/shannon/voodoo/voodoo.html* (una completa e razionale introduzione alla religione) o a *http://www.nando.net/prof/caribe/voodoo.html* (The Voodoo Server, meno completo ma con informazioni addizionali).
Informazioni sulla Santeria (una religione collegata al Voodoo) possono invece essere rinvenute a *http://www.seanet.com/~efunmoyiwa/welcome.html*.
Se siete sognatori, vi consigliamo una visita all'Archivio dei Sogni (*http://www.tbyte.com/people/joe/dreams/welcome.htm*), dove sono collezionati sogni fatti e raccontati dagli utenti di Internet. Se invece i vostri sogni vi piace realizzarli, provate a cercare un aiuto nell'antica arte dell'alchimia collegandovi alla Biblioteca Virtuale Alchemica a *http://www.colloquium.co.uk/alchemy/home.html*. Scoprirete come si crea un filtro d'amore, come si trasforma il piombo in oro e altre tante altre belle cose (la redazione declina ogni responsabilità per avvelenamenti o esplosioni). Un intero e autentico (boh...) testo alchemico, il Libro della Quintessenza, è invece reperibile a *http://hops.wharton.upenn.edu/~loren/Links/maloney/alchemy/quinhome.html* (anche qui vi consigliamo di sperimentare sul gatto i vostri filtri d'amore prima di farli bere alla vostra ragazza).
A tutti coloro che amano vivere esperienze dirette, consigliamo altri due siti. Il primo è quello del Progetto Contatto (*http://sunsite.unc.edu/lunar/alien.html*), in cui potrete partecipare a una "simulazione interattiva di contatto con un civiltà aliena"; il secondo, a *http://www.infohaus.com/access/by-seller/INTERNET_PSYCHICS/*, vi permette di avere una lettura medianica personalizzata direttamente via rete! La cosa è piuttosto costosa... ma, si sa, il futuro non ha prezzo.
Gia che siamo in zona, vi segnaliamo anche l'elenco dei più economici "Oracoli Interattivi" a *http://www.yahoo.com/Entertainment/Advice/Interactive_Web_Oracles/*.
Prima di chiudere, ragioni affettive personali ci spingono a dare un'occhiata al sito Yahoo dedicato agli Aborigeni Australiani



(*http://www.yahoo.com/Regional/Countries/Australia/Society_and_Culture/Aboriginal/*), una cultura caratterizzata da una mitologia estremamente complessa e ricca di elementi esoterici e di legami con i misteriosi "Mondi dei Sogni". Infine, se come noi siete appassionati delle avventure di Martin Mystère (il Detective dell'Impossibile creato dalla fantasia di Alfredo Castelli), potrete trovare la home page del Buon Vecchio Zio Marty a www.bvzm.com. E anche per questo mese è tutto!

Vincenzo Beretta

Martin Mystère creata da Alfredo Castelli, realizzato graficamente da Giancarlo Alessandrini. Copyright 1996 Sergio Bonelli Editore

INFOSQUARE

Per navigare in Internet, la redazione di Zeta usa i servizi di InfoSquare BBS. Le possibilità di abbonamento sono: mensile, semestrale e annuale.
Infosquare BBS offre:
- i servizi di una banca dati professionale(archivi, posta, forum, fax, database, chat e teleconferenze)
- l'accesso da 58 città italiane tramite rete sprint
- accesso Internet testuale o grafico con SLIP/PPP
- 24 CD-ROM in linea
- giochi multiutente on-line (Doom, Descent, Warcraft...)
- telegaming GEnie (per giocare con il rest del mondo!)

Per informazioni telefonare al numero verde: 167/013936
Oppure collegarsi al:
02/8375441 (14.4K)
02/8321073 (28.8K)
02/ 89410071 (ISDN)
Email: info@linux.infosquare.it
Telnet: bbs.infosquare.it
Home page di ZETA:
http://www.infosquare.it/~zeta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Questo mese dedichiamo Voci dalla Rete a un aggiornamento sui siti delle case software più orientate verso i viedeogiochi, che completa idealmente lo speciale apparso sul numero 7 di ZETA. Accendete il modem, fate partire il programma di comunicazione e lanciatevi in questo giro a 360 gradi tra i siti videoludici di Internet.

INTERNET

BETHESDA

http://www.bethsoft.com

La Bethesda possiede un sito sicuramente tra i più originali e divertenti di tutta la rete: è diviso infatti in schermate-locazioni concatenate come un'avventura testuale della Magnetic Scrolls: anche se non è necessario risolvere enigmi per

passare da una pagina all'altra, resta comunque molto divertente gironzolare per lo schermo alla ricerca di opzioni nascoste o segrete. Nel sito sono contenute informazioni sui nuovi prodotti, patch per i programmi già usciti e in generale tutto quello che riguarda i giochi "made in Bethesda". Tra i titoli nuovi presentati, troverete l'attesissimo *Daggerfall*, *Future Shock* e *10th Planet*.

BLIZZARD

http://www.blizzard.com

L'home page della Blizzard non poteva non contenere il demo di quello che è sicuramente il gioco di maggior successo di questa software house, ovvero *Warcraft 2*. Per il resto, il sito non è particolarmente ricco: troverete i press release dei nuovi titoli, tra cui *Pax Imperia*, la presentazione di un paio di guide ufficiali a *Warcraft 2* e qualche altra informazione relativa ai giochi della

Blizzard. Una sosta non spiacevole, ma neanche necessaria.

INFOGRAMES

http://www.infogrames.fr/anglais/global.htlm

La casa francese ha aperto i battenti del suo sito alla grande, presentandolo in due versioni, una internazionale in inglese e l'altra, come è tipico dei cugini d'oltralpe, in lingua "originale". Nel sito, ricco, come c'era da aspettarsi, di armadilli di tutti i tipi e forme, troverete soprattutto informazioni sui giochi di prossima uscita della Infogrames, con tanto di descrizioni e foto scaricabili separatamente. Inoltre troverete numerosi scenari per *A IV network*, il demo di *Time Gate* e delle foto molto caratteristiche di *Alone in the Dark*. Tra l'altro, sono presenti anche delle informazioni sulla prossima uscita di prodotti per PlayStation.

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

http://www.vie.com/lgt

"Infrattata" nel sito della Virgin si trova la home page della Looking Glass, la casa software responsabile di capolavori come *Ultima Underworld* e *Flight Unlimited*. Nel sito, aperto da relativamente poco tempo, non si trova molto: nessun demo, qualche immagine di giochi nuovi come *Terranova* e poco più. Probabilmente tra qualche mese sarà più ricco e completo, ma per ora non merita che un'affrettata visita.

KONAMI

http://www.konami.com

Come è logico aspettarsi, la home page della Konami è rivolta quasi esclusivamente ai prodotti per il mercato console. Troverete foto e informazioni per i titoli in usciti per SuperNintendo, Gameboy e Saturn, oltre a molti filmati che vanno da sequenze di gioco al logo animato

della Konami stessa! Un sito che per ora non è molto interessante per gli utenti PC e Mac, ma che magari in futuro potrà riservare delle sorprese.

MINDSCAPE

http://www.mindscape.com

Nel sito della Mindscape appare subito la copertina dell'ultimo titolo di grido, *Angel Devoid* (anche se è probabile che quando leggerete queste righe, sarà rimpiazzato da *Azrael's Tear*). Girovagando per questo sito troverete informazioni sui nuovi titoli corredate da immagi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ni, anche se non sono presenti demo di nessun tipo. Tuttavia è possibile spedire della posta elettronica relativa a problemi tecnici nella speranza di ottenere una risposta molto veloce e di registrare i propri acquisti direttamente dal sito.

ORIGIN

http://www.ea.com/origin.html

Lord British è finalmente in rete: quella che prima era una semplice home page, ora è diventata un vero e proprio sito, organizzato al meglio: troverete demo e immagini dei giochi più recenti, una serie di informa-

zioni sulla mitica Origin, sugli indimenticabili giochi che ne hanno fatto la storia, come i vari *Ultima*, oltre a una raccolta di "goodies" (come vengono definiti in gergo), ovvero di "regalini" divertenti e simpatici. Merita più di una visita.

NEW WORLD COMPUTING

http://www.nwcomputing.com

La casa famosa in tutto il mondo per gli spettacolari *Might & Magic* (giunti al quinto episodio, e si sussurra già di un sesto in arrivo) ospita sul suo sito soprattutto informazioni a livello tecnico (hardware richiesto o consigliato) sui suoi giochi vecchi e nuovi. Ovviamente è possibile vedere qualche immagine

(non molte, a dire il vero), anche se non sono disponibili demo. Da notare la presenza di diverse FAQ (anche non ufficiali) sulle avventure e sui GdR. Qui troverete delle informazioni anche su giochi non importati in Italia, come *Heroes of Might and Magic* e *Anvil of Dawn*.

SSG

http://www.ssg.com.au

Il sito, anche se non particolarmente ricco, racchiude qualche sorpresa: la prima è l'ovvia presenza di immagini e descrizioni dei nuovi titoli in uscita (tra cui ne sono compresi parecchi per Macintosh). Inoltre sono presenti on line gli indici delle ultime uscite di Number 5, la fanzine della SSG che contiene articoli, consigli e soprattutto scena-

ri per giochi come *Carriers at War*, *Warlords 2* o *Battlefront*. Completa il tutto una serie di opzioni che rendono il sito della SSG degno di un'occhiata più che approfondita.

GT INTERACTIVE

http://www.gtinteractive .com

Un altro sito "evoluto" da una pagina WEB "madre" è quello della GT Interactive, importatrice ufficiale di tutti i prodotti id, tra cui *Doom*, *Heretic* e *Hexen*. Questo sito è il punto obbligato di passaggio per informazioni sui vari prodotti id, e troverete demo e immagini anche dei nuovi prodotti.

Tuttavia, rimane chiaro che il sito principe per le informazioni su Quake rimane il sito ufficiale della id, di cui abbiamo parlato nel numero 7 di ZETA.

LINA GIORGI SNC
Via Roma 212 ABC
PONTE A POPPI (AR)
Tel. 0575 52224
Fax 0575 52560

MULTIMEDIA CENTER SAS
P.zza Matteotti,3
BIBBIENA (AR)
Hot-Line 0575 536307

ACQUISTATE TRAMITE INTERNET

SoftWare
VideoGiochi
Accessori
Computer
Console

TELEFONA ALLA HOT-LINE 0575 536307 TI INVIEREMO LE NOSTRE OFFERTE.

IL NUOVO MODO DI FARE AFFARI

HTTP://WWW.TETA.IT/LGROUP/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

Un lettore mi scrive chiedendo un aiuto perché si è fermato al primo livello di Windows 95 e mi chiede se questo sistema è stato progettato dalla Microsoft o dalla Microprose. È evidente che il nostro amico, che scrive da Trieste, ha fatto un po' di confusione, infatti tutti sanno che Windows 95 è stato prodotto dalla Sierra. Non temere comunque sui prossimi numeri appariranno tutte le gabole per superare i vari livelli. Benvenuti nello spazio dove anche questo mese chiariremo ogni dubbio sulle SIMM a 36 e 187 pin, sui monitor a 3 pollici e mezzo e le schede grafiche stereo con dolby surround e beccuccio vapore per il cappuccino.

a cura di Luca Bonacina

Ciao Luca, ho pensato di aggiungere un po' di lavoro a quello che hai già chiedendoti qualche informazione e chiarimento:
1) ho 4MB di RAM e vorrei espanderli; secondo te 8MB rimarranno ancora per molto uno standard o tra poco cominceremo a leggere "16 MB richiesti"?
2) sulla mia scheda madre (ormai un po' datata) c'è spazio solo per la RAM a 72 pin, e visto che le nuove schede sono fatte per quella a 36 volevo chiederti se presto la 72 sparirà. (...) Inoltre la RAM nel mio computer è organizzata in due bank da quattro slot l'uno, (...) se vi volessi aggiungere 4MB, dovrei riempire anche tutto il secondo bank e quindi aggiungervi 4 unità da 1 MB a 72 pin? Esistono ancora?
3) Ultimamente in molte recensioni leggo spesso come processore minimo un DX2/66 e visto che il mio è un DX/50 volevo qualche chiarimento sulla mia situazione: ciò significa che sul mio funziona male o proprio non va?

Simone "Johnny Utah"

Caro Simone, scusami innanzi tutto per i tagli al tuo messaggio giunto in redazione via E-mail: passo subito al dunque.
1) 4MB sono ormai insufficienti se ti proponi di adoperare il nuovo sistema operativo della Microsoft, Windows 95. Occorre notare ad ogni modo che anche gli 8MB minimi richiesti non sono moltissimi, tant'è vero che la stessa Microsoft suggerisce di utilizzare almeno 16 MB, per far sì che tutte le applicazioni possano girare in RAM senza fare eccessivi swap sul disco fisso (memoria virtuale).
Personalmente sono da poco passato da 8 a 24 MB sul mio sistema, e ti posso assicurare che le prestazioni del mio PC sono notevolmente migliorate, soprattutto per quello che riguarda il multitasking.
2) Le SIMM (Single In-line Memory Module) a 72 pin sono attualmente lo standard di mercato per quanto riguarda la memoria RAM. Lo standard precedente prevedeva solo 30 pin, ossia: nella parte inferiore della SIMM, si potevano contare solo 30 contatti (le piste in rame che collegano la RAM al bus della scheda madre).
Per quello che riguarda le SIMM a 36 pin, devi avere preso un abbaglio, non mi risulta esistano in commercio SIMM di questo tipo, o almeno non dedicate ai PC standard.
Per quello che riguarda l'occupazione dei bank, probabilmente la tua scheda supporta realmente fino a 8 SIMM a gruppi di quattro. Se vuoi aumentare a 8 MB la memoria totale del sistema, dovrai procurarti 4 SIMM di uguale capienza (1, 2 o 4 MB) probabilmente a 30 pin e non a 72, essendo, da quello che si può intuire nella tua descrizione, una scheda madre di vecchia concezione.
3) Le prestazioni di un processore 486 DX/50 non sono di molto inferiori rispetto a quelle di un 486 DX2/66.
Quest'ultimo è spesso indicato come processore minimo per far girare i giochi attuali; ma non temere, il tuo vecchio DX/50 può ancora andare bene per qualche tempo. Purtroppo, però, noto sempre più spesso che accanto al requisito minimo "486 DX2/66" viene aggiunto il requisito consigliato "Pentium recommended". Questo avviene soprattutto nei giochi che contengono animazioni o filmati da decomprimere nei quali il processore si prende l'onere di codificare in tempo reale grosse quantità di dati. Ciò significa che chi non possiede questi requisiti non può far girare in modo "giocabile" il programma e, solo in casi di grave carenza hardware, addirittura ottenere un errore (in altre parole il programma non parte). Ti faccio un esempio: al tempo in cui uscì il primo Wing Commander, *un mio amico me lo diede in prestito, e cercai di farlo girare su un 8086 (!) dotato di scheda grafica MCGA (ovvero una VGA con solo 256Kb). Il risultato di tutto ciò fu che il gioco girava correttamente, ma anziché andare a una velocità di 7-8 fotogrammi al secondo girava quasi a un fotogramma ogni due secondi! Ciò significa che quando avvistavo in lontananza un'astronave nemica di fronte a me, il fotogramma successivo la visualizzava ormai in collisione, e il successivo ancora visualizzava l'esplosione della mia astronave. Sigh.*

Mitico Bonacina, avrei alcune domande da farti:
a) è vero che esistono dei chip (di RAM, cache) fasulli che ingannano il Bios facendo vedere, per esempio, 16 MB di RAM, quando in realtà ve ne sono solo 8? Se sì, cosa si può fare per non farsi fregare?
b) quali sono i file di sistema in Win95 su cui si deve intervenire per modificare i parametri della configurazione?

Giuseppe Bellisano

Purtroppo sei tu il primo che mi riferisce di questo tipo di RAM. L'unica cosa che ti posso dire a riguardo, è che esistono dei prodotti software in grado di fare più o meno quello che tu dici.
Questi programmi sono in grado di "nascondersi" in un angolo della memoria e intervenire in ogni scrittura e lettura della memoria RAM, in modo da poter comprimere e decomprimere i dati e aumentare, di fatto, la quantità di dati memorizzabile, talvolta anche del 100%.
Per quello che riguarda i file di Windows 95, la risposta non è semplice, in quanto Windows 95 si appoggia in modo pesante

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

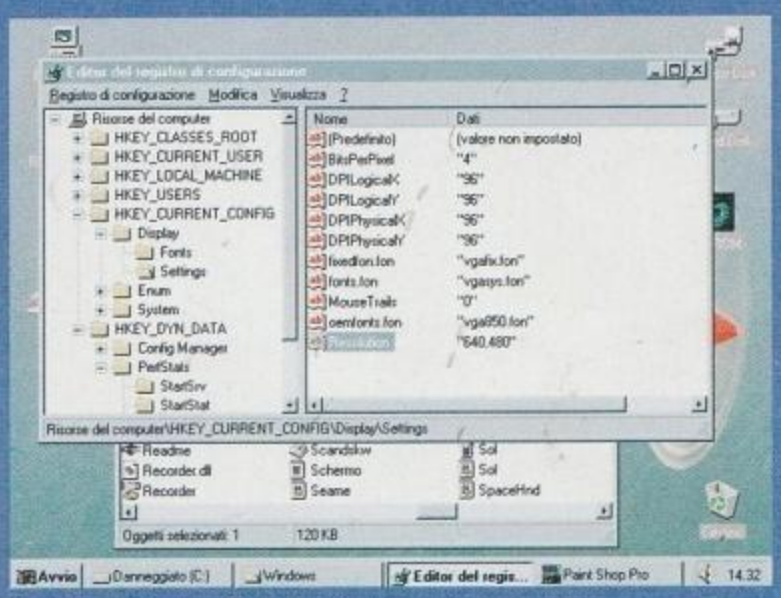
http://www.oldgamesitalia.net/

su molti file di configurazione, mantenendo di solito anche i vecchi file del DOS e di Windows 3.x per garantirne la compatibilità. La guida di Windows 95, purtroppo, non distribuita assieme al software, dedica due interi capitoli alla descrizione di questi file.
In ogni modo, i file sono i seguenti:
MSDOS.SYS - Contiene le informazioni per il file non modificabile IO.SYS - Rappresenta "il" sistema operativo. Tale file serve anche a mantenere la compatibilità con le applicazioni DOS che lo richiedono.
CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT - Come già avevo spiegato sul numero di marzo, questi due file sono talvolta ancora presenti sul sistema perché necessari alle eventuali applicazioni DOS.
SYSTEM.INI e WIN.INI - Anche questi due file, pur non essendo necessari a Windows 95, vengono letti e adoperati per gli stessi motivi dei due precedenti.
BOOTLOG.TXT - È il file di registrazione che serve a Windows 95 durante le fasi di avvio. Qui è possibile leggere tutte le operazioni svolte dal sistema durante l'ultima partenza e individuare eventuali errori.
Tutti i file sono contenuti nella directory C:\.
In teoria, tutte le impostazioni di default sono contenute dentro IO.SYS e non sono direttamente modificabili, ma è possibile personalizzare le impostazioni configurando AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS come si faceva per il DOS. Le impostazioni modificate in questi due file risultano prioritarie rispetto a IO.SYS.
Tutte le configurazioni di Windows 95 vengono collocate nel cosiddetto "Registro di Configurazione". La Microsoft ha distribuito nel pacchetto "Windows 95" anche un editor del registro chiamato REGEDIT.EXE, che appartiene alla folta schiera dei nuovi comandi introdotti dal nuovo sistema operativo. Per lanciare l'editor non occorre fare altro che cliccare col pulsante sinistro sul tasto "AVVIO" e scegliere "Esegui", quindi scrivere "regedit" seguito da ENTER. L'azione aprirà una nuova finestra con visualizzato un albero di "chiavi" liberamente esplorabili. La mia avvertenza è quella di non cambiare mai nessuna opzione a meno che non si sia certi di quello che si sta per fare.
Certamente non ho esaurito qui che una piccola parte dell'argomento; se vuoi saperne di più ti consiglio di procurarti un buon libro su Windows 95: nelle librerie ce ne sono a decine sull'argomento per tutte le tasche.

Performante Luca, ho letto con interesse l'articolo nel quale presentavi i diversi tipi di RAM e vorrei chiederti qualche delucidazione sulla RAM di tipo Window adoperata dalla scheda grafica Millenium della Matrox.
È vero che tale tipo di RAM velocizza le applicazioni che girano con Windows, mentre non dà benefici con le applicazioni DOS?

Antonio Lombardo - Messina

La Window RAM è stata progettata dalla Samsung e rappresenta un'evoluzione della Video RAM.
Essa appartiene al gruppo di nuove RAM (tra cui la EDO) che possiedono una larghezza di banda teoricamente superiore del 50% alle precedenti.
Le WRAM sono delle memorie con doppia porta che arrivano ad essere il 50% più veloci rispetto alle VRAM, e capaci di viaggiare fino a 50MHz. Si prevede che nei prossimi tempi molti produttori adotteranno questo tipo di RAM perché il prezzo di fabbricazione è del 20% inferiore alle sue sorelle e oggi, terminata la fase di lancio durante le quali il prezzo delle tecnologie è più alto, sta divenendo conveniente per produttori e assemblatori. Il motivo di tale convenienza risiede principalmente nella forte integrazione, infatti con solo due chip sulla scheda è possibile formare un buffer di 2MB.
Per quello che riguarda la tua domanda, ti posso rassicurare che il nome Window non è associato al noto sistema Microsoft, ma al tipo di tecnologia implementata per la gestione del flusso dei dati al loro interno.



RegEdit per Windows 95, l'editor del registro di configurazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

VENDO

VENDO per PC CD-ROM i seguenti giochi: Nascar Racing (L. 65.000 trattabili) con manuale in italiano; Little Big Adventure (L. 80.000 non trattabili) con manuale e gioco in italiano.
Giacomo - tel. 0332/532218

VENDO Pentium 100 MHz piastra madre Intel Triton cache 256 Kb, drive 3" 1/2 da 1.44 MB, 8MB di RAM, hard disk 1 GB, controller + 2 seriali + 1 parallela, SVGA 1 MB, tastiera e mouse L. 1.500.000.
Donato - tel. 080/6952157

VENDO A500 espanso 1 MB di RAM con clock, manuali originali in italiano, mouse, monitor 1048S Commodore a colori dotato di base rotante, un indistruttibile joystick TAC 2, 1 joystick Quickfire II Plus dotato di 6 pulsanti fuoco, copritastiera in plexiglass, selettore joystick-mouse, box portadischi da 200 con giochi e programmi, tra cui Mortal Kombat e C1 Text (wordprocessor professionale in italiano con manuali e licenza d'uso) originali. Compreso nel prezzo offro mobile porta-computer color noce.Prezzo trattabile
Matteotel.02/9680166

VENDO Amiga 1200 ("liscio"), solo un anno e mezzo di vita + 2 joystick (di cui uno Mega Star) + giochi e programmi. Il tutto a L. 400.000 trattabili.
Carlo - tel. 0883/589820

VENDO solo originali: Mortal Kombat (Amiga) L. 30.000, Rebel assault (PC CDRom) L. 30.000, Push-Over (PC Floppy) L. 10.000, Tie Fighter (PC Floppy) L. 30.000. Vendo GB + Tetris + cavetti + cuffie L. 50.000 (imballo originale).
Antonio - tel. 0574/595288 ore 20

VENDO drive esterno Omega Zip per PC da collegare alla porta parallela con: 2 dischi da 100 MB, cavi e alimentatore, istruzioni e software completamente in italiano ancora in garanzia a L. 550.000 trattabili, max serietà.
Davide - tel. 0362/590737 dalle 13 alle 15 e dalle 20 alle 20.30 - il sabato e la domenica tutto il giorno

VENDO Microcosm Special Edition (CD ROM più Audio Tracks CD + T-Shirt Psygnosis) a L. 45.000 + spese di spedizione in confezione originale, come nuovo; vendo inoltre Neurodancer + Passion Files (due CDROM) insieme a L. 35.000 + spese di spedizione.
Massimo - tel. 0835/312012 ore pasti da venerdì a domenica

VENDO giochi originali per PC in ottimo stato e cerco il numero di Zzap! con la recensione di Zak McKracken.
Simone - tel. 0522/964527

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga CD32-1200-500 (spese spedizione incluse nel prezzo): Theme Park per A1200 italiano L. 30.000, Super Stardust per CD32 italiano L. 30.000, Silent Service II per A500 L. 25.000, Harpoon per A500 italiano L. 15.000, Iron Lord per A500 L. 15.000.
Alessio Ceccherini - tel. 0577/44115 ore pasti

VENDO per PC CDROM: Magic Carpet (man. it.) e Hi-Octane a L. 50.000 cad., Comanche Max Overkill e Rise of the Triad L. 30.000 cad.
Maurizio - tel. 06/8604758 - 0775/200890

VENDO A1200, copritastiera, 1 joystick Albatros, 1 portadischetti (100), 30 giochi originali e dischetti vari. Tutto a L. 650.000. Augusto - tel. 06/86214611

VENDO/scambio i seguenti titoli per PC CD-ROM in confezione originale, in ottimo stato: FX Fighter (50.000); Ghost (50.000); Goblins 2 (20.000 it.); Alone in the Dark 3 (50.000 it.); Monkey Island 1 e 2 (20.000 CTO).
Annuncio sempre valido.
Matteo - tel. 041/446042 dalle 18 alle 21

VENDO per PC CDROM i seguenti giochi originali: Dungeon Master 2, Lords of Midnight, Alone in the Dark 3, X-Com Terror from the Deep, Kingdom the Far Reaches, Al-Quadin, Legend of Kyrandia 3 a L. 65.000 cad. In blocco a L. 420.000. Per PC disk i seguenti giochi originali: Inca, Michael Jordan in Flight, Space Quest V, Day of the Tentacle, Might & Magic III a L. 30.000 cad.
Luca Salvi - tel. 0541/680149

CERCO

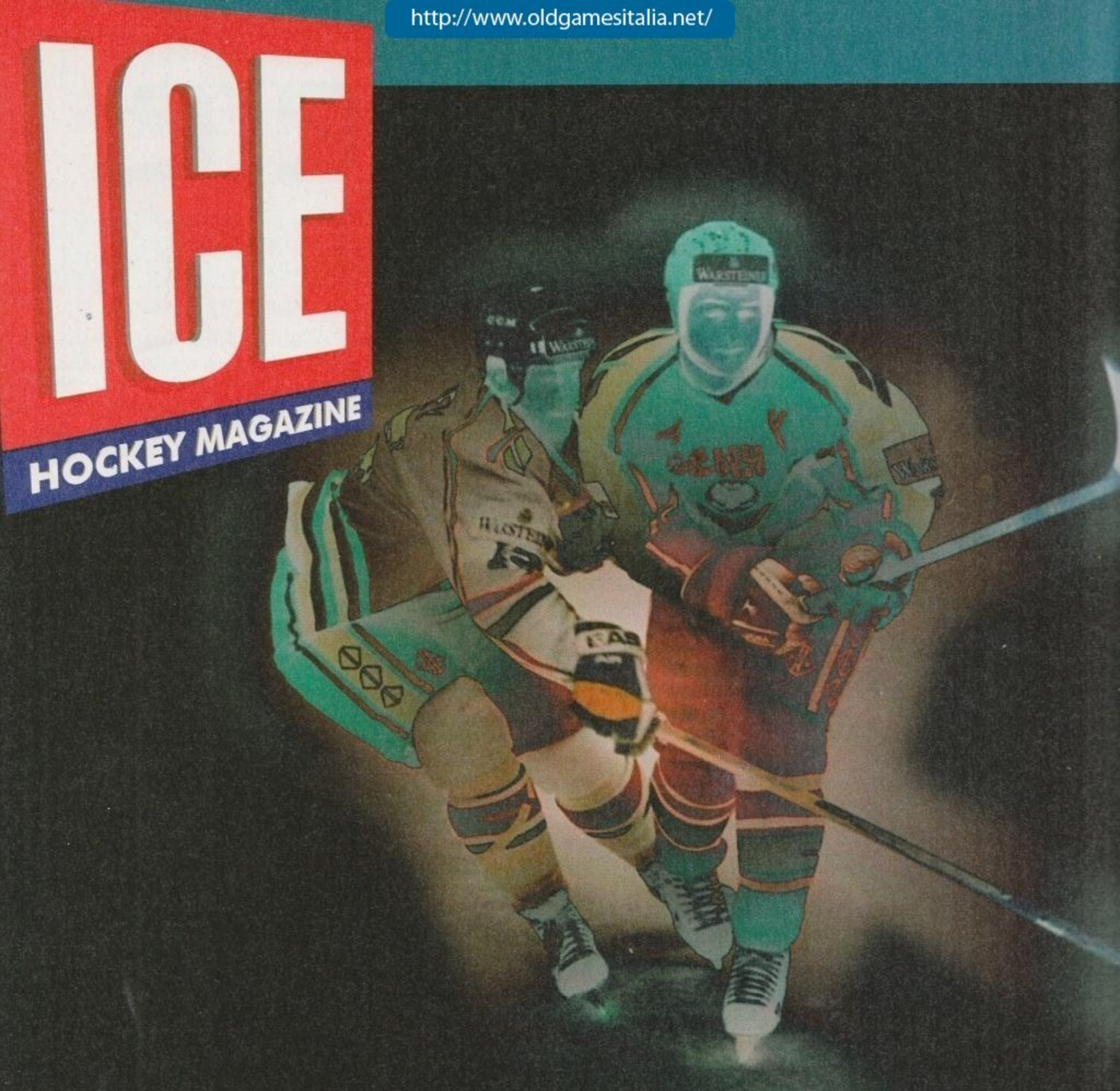
CERCO ZX Spectrum 48K perfettamente funzionante completo di cavi e/o ZX Spectrum 128K Plus in buone condizioni.
Marco
tel. 02/70128168

Gruppo di sviluppatori CERCA persona esperta in utilizzo di programmi grafici bitmap ed elaborazione immagini, per collaborazione alla creazione di videogiochi. Gradite esperienze precedenti, disponibilità a operare in zona biellese.
Roberto
tel. 015/590625 ore pasti

CERCO riviste TGM dal n° 1 al 22 e K annata 1989 nn° 8-9-11 e 1990 dal n° 1 al n° 8, in buono stato.
Gian Luca
tel. 0172/98254 ore pasti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ICE HOCKEY MAGAZINE

Mensile specializzato
degli sport del ghiaccio.

http://www.datasport.it/ice/ice.htm
e-mail: ice@datasport.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Attendere, PREGO

I due modi di fare divertimento interattivo trovano un punto in comune. Peccato si tratti della piaga dei ritardi.

Una nuova moda si sta diffondendo a macchia d'olio nell'ambiente dei videogiochi e, proprio come un disastro ecologico, sta inquinando tutti i settori del mercato. Il 1996 è l'anno dei ritardi e tutti i videogiocatori ne stanno subendo le conseguenze. I sonni tranquilli degli utenti PC sono tormentati da nomi quali *F1 Grand Prix 2* (Microprose), *Dungeon Keeper* (Bullfrog), *Quake* (id Software) e *Heart of Darkness* (Virgin), mentre i fortunati possessori di Saturn e PlayStation devono imputare le loro notti insonni alle due enormi spade di Damocle che pendono sulle loro teste, rappresentate dal Nintendo 64 e dall'M2, le console a 64 bit della nuova generazione, che potrebbero abbattersi annientando l'illusione del possesso della console definitiva. Non ci sono più certezze e le date di uscita ormai sono buone solo per rendersi conto dello scorrere inesorabile del tempo... perso ad aspettare. Tuttavia non possiamo far altro che adeguarci, quindi cogliamo l'occasione di comunicare che il 21 aprile ora indica solo il giorno delle elezioni italiane, visto che l'uscita sul mercato giapponese del Nintendo 64 è stata posticipata al 23 giugno, mentre per quanto riguarda gli Stati Uniti, se prima si parlava del 30 settembre, ora si mormora un 31... Le cose non migliorano sul fronte M2, la nuova tecnologia, ora nelle mani della Matsushita, non assumerà una forma concreta prima del 1997, rischiando di arrivare fin troppo tardi per inserirsi nella competizione.

Fortunatamente, questo mese non è portatore solamente di cattive notizie. Come previsto, dal 9 marzo si può trovare in tutti i negozi del Giappone *Super Mario RPG* per SNES. Si tratta, probabilmente, di uno degli ultimi grandi giochi per il 16 bit Nintendo e merita pienamente un po' di spazio in questa rubrica. È stato realizzato dalla Square, software house leader nel campo dei giochi di ruolo per console, in collaborazione con la Nintendo e con l'apporto del genio creativo di Shigeru Miyamoto. Con delle premesse del genere era difficile realizzare un prodotto scadente e, infatti, *Super Mario RPG* si presenta come un ottimo titolo che riesce a miscelare sapientemente elementi appartenenti a due generi distinti: i giochi di piattaforme e i GDR. Purtroppo, al momento in Italia è rintracciabile solo la versione in lingua originale, ovvero piena di incomprensibili ideogrammi, che precludono al giocatore la possibilità di comprendere la trama e il susseguirsi degli eventi e che rendono difficoltoso l'utilizzo dei numerosi menu. In attesa dell'imminente traduzione in lingua inglese, passiamo ai migliori giochi del mese per le console a 32 bit.

Per Saturn segnaliamo la perfetta conversione di *Vampire Hunter*, un coin-op relativamente recente della Capcom. È un classico picchiaduro a incontri, caratterizzato da una simpatica e colorata grafica bidimensionale e da un'atmosfera horror nel tipico stile nipponico. I 14 combattenti, infatti, sono mostri "storici" tra i quali possiamo trovare un vampiro, un lupo mannaro e la creatura del Dr. Frankenstein, rivisitati in maniera ideale per un gioco di questo tipo. Tutti gli amanti di *Street Fighter* e *Mortal Kombat* non possono lasciarselo sfuggire, anche perché tra i tre titoli Capcom usciti per Saturn (gli altri due erano *Street Fighter Alpha* e *X-Men: Children of the Atom*) è probabilmente il migliore. Su PlayStation spicca tra la massa *Alien Trilogy*, della Acclaim, che assomiglia decisamente alle varianti "aliene" di *Doom*. La grafica è molto curata e ricrea in maniera molto efficace l'atmosfera dei tre film, anche se un utente PC non può non notare la mancanza di molti elementi ormai classici del genere degli sparatutto in soggettiva, come la possibilità di alzare e abbassare lo sguardo, o di saltare. Si tratta, comunque, di un buon gioco, capace di appassionare i fanatici della serie cinematografica e i "*Doom*ofili" e, tra l'altro, a maggio dovrebbe uscire anche per PC.

Concludiamo preannunciando l'uscita di *F1*, dalla Psygnosis per PlayStation, un gioco basato sullo scorso campionato mondiale di Formula 1 e che ci è sembrato molto interessante, e facendo presente ai possessori di un 32 bit che ora è disponibile per le loro macchine il secondo episodio della saga di *Alone in the Dark*, che può vantare rispetto alla versione PC dei personaggi poligonali finalmente rivestiti di texture.

***Vampire Hunter* per Saturn.**

***F1* per PlayStation.**

***Alone the Dark 2* per Saturn.**

***Alien Trilogy* per PlayStation.**

***Super Mario RPG* per Super Nintendo.**

A cura di
Claudio Tradardi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz PCI
HD 630- 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.615.000 + IVA

PENTIUM 75 MHZ PCI
HD 850 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1,834.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

Civilization	40.000	
Deep Core	55.000	
Dreamweb	75.000	105.000
Earth Invasion		59.000
Fantasy Empire		60.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
Gold Runner	29.000	
Helpl Compilation	105.000	
Joe & Mac	30.000	
Jungle Book		69.000
Lion Herat	49.000	
Loopz	29.000	
Lotus Turbo Challenge	30.000	
Lupo Alberto	29.000	
Mr.Nutz	35.000	
Myth	29.000	
Nam 1965-1975	30.000	
Player Mnager II	75.000	
Primal Rage	**86.000**	
Sensible Golf	75.000	
Sensible World Soccer II	65.000	85.000
Sim City	29.000	
Star Control	29.000	
Super Street Fighter II	85.000	
Super Street Fighter II Turbo		95.000
Utlima VI	29.000	
Wizardry VI	20.000	20.000
Worm	85.000	
Zyconix	39.000	
A4 Network Cd-Rom		115.000
Battle Isle III Cd-Rom		85.000
Conquer Cd-Rom		95.000
EF-2000 Cd-Rom		125.000
Fifa Soccer 96 Cd-Rom		**95.000**
Magic Carpet II Cd-Rom		115.000
Navy Striker Cd-Rom		115.000
NBA Live 96 Cd-Rom		**105.000**
Need For Speed Cd-Rom		105.000
Nhl 96 Cd-rom		115.000
Pga Tour Golf 96 Cd-Rom		115.000
Pitfall Cd-Rom		105.000
Rayman Cd-Rom		**86.000**
Re Leone Cd-Rom		129.000
Scudetto Cd-Rom		**95.000**
Terminator:Future Shock Cd-Rom		115.000
Top Gun Cd-Rom		95.000
Wing Commander IV Cd-Rom		125.000
Z Cd-Rom		Tel.

TITOLI CD-ROM

11Th Hours	125.000
Absolute Zero	95.000
Alien Odissey	105.000
Apache Longbow	95.000
Assault Ring	105.000
Big Red Racing	95.000
Burn: Cycle	95.000
Caesar II	**106.000**
Chronomaster	95.000
Civil War	115.000
Command The Conquerer	115.000
Cybermage	115.000
Descent II	**96.000**
Dungeon Master II	105.000
Earth Sage II Caiforce	95.000
Earth Worm Jim II	**86.000**
Extreme Pinball	95.000
Fighter Duel	95.000
Formula 1 G.P 2	95.000
Full Throtten Ita	145.000
Gabriel Knight 2	**126.000**
Gran Prix manager	95.000
Hell Ita	125.000
Ice & Fire	95.000
Indy Car Racing 2	95.000
Jhoony Bazzookatone	95.000
King Quest VII Ita	125.000
Kit Electronics Arts	50.000
Kit Lucasfilm Ita	50.000
Locus Cd-Rom	95.000
Mach Warrior 2	105.000
Mortal Kombat III	95.000
Phantasmagoria Ita	135.000
Police Swat	**126.000**
Ring Cycle	85.000
Road Warriors	85.000
Screamer	85.000
Sensible World Soccer	95.000
Shellshock	95.000
Shivers	125.000
Shockwave Assault	115.000
Silent Hunter	95.000
Sim Isle	95.000
The Dig	135.000
Torin's Passage	95.000
Tracksuit Manager 2	75.000
Wafe Champ.League	**76000**
Warcaraft II	95.000
Warhammer	105.000
Warrior In Time	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

Naviga tra i nostri Cataloghi
con INTERNET
Telefona per conoscere la locazione
o usa la Posta Elettronica.

ehi ! dudes !!?
non buttare il tuo AMIGA 500 !
monta il KICKSTART 3.0
scheda con 4 mega di Rom
solo a £ 159.000 !
KICKSTART 1.3 a LIRE 89.000
PC/AT emulator e Hard disk x A500
Genlock e supraModem x A2000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO :
contrassegno + spese postali
carta di credito (CARTASI)
corriere : contrassegno + £.30.000

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233
american@fileita.it

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Violenza gratuita? No, grazie.

Davvero certi videogiochi, con la loro overdose di ultraviolenza, ci hanno fatto perdere il senso del rispetto per qualunque forma di vita, anche umana? Questa la domanda che si pone il nostro Simone, aprendo un dibattito a cui invitiamo tutti i lettori di ZETA.

Nell'ultimo numero di ZETA, quello di marzo, ho letto con piacere, tra le altre, la recensione di *Duke Nukem 3D* scritta da Emanuele Sabetta, che ha l'indiscusso merito di aver saputo rendere perfettamente, in quattro pagine, le meraviglie del gioco della 3D Realms. Ciò non mi ha impedito, però, di restare sbigottito dalla conclusione della sua recensione, ovvero dalla sua riflessione sul delicato rapporto tra violenza e videogiochi.

Un ragionamento corretto e coerente, ma terribile nella verità che rivela e reso ancor più angosciante dal quesito finale: "Ma per noi, in fondo è ancora un gioco. O no?". Spero vivamente che la tua risposta, Emanuele, come quella di tutti i nostri lettori, sia ancora un convintissimo "sì", perché se anche solo per un attimo qualcuno di noi pensasse di cimentarsi in un livello aggiuntivo casalingo ambientato nella propria scuola, o sul posto di lavoro, o nel condominio dove abita, beh, come minimo ci sarebbe da smettere di parlare di videogiochi e soprattutto di realizzarli. Ma visto che nessuno - ne sono certo - mette in discussione il netto limite tra la vita di tutti i giorni e quella virtuale di killer senza paura che viviamo sui nostri computer, arriviamo senza ulteriori indugi al punto della questione. Con un'ultima premessa: sono, oltreché un appassionato di *Doom* et

similia, un grande fan di Quentin Tarantino - adoro "Natural Born Killers" (di cui il regista americano ha scritto il soggetto), "Le iene" e soprattutto "Pulp Fiction" - e di Stanley Kubrick (autore di classici come "Arancia Meccanica" e "Full Metal Jacket"), e quindi posso tranquillamente dire che la violenza, anzi l'ultraviolenza, non mi spaventa affatto.

Ma una frase della tua recensione, Emanuele, mi ha lasciato a bocca aperta: "... in *Duke* più si va avanti più si odia il mondo in cui si è finiti e si cerca di distruggerlo con l'ausilio della maggiore violenza possibile". Vero. Verissimo. Ma finché l'accanimento ha come oggetto i mostri, gli alieni, i nemici o anche il mondo fisico - i vetri, le porte, gli specchi - che fa da scenario agli scontri nessun problema; lo shock arriva adesso: "Ci si ritrova insomma a fare fuori le prostitute nei locali, e a godere vedendo i loro pezzi schizzare da tutte le parti mentre i soldi che tenevano tra le mutandine cadono lentamente a terra". Aaaargh! Davvero, Emanuele, tu hai goduto nel fare ciò? E te ne sei chiesto il motivo? Perché fai attenzione, la risposta non sta nella conclusione della tua recensione, quando spieghi che la violenza è nella nostra natura e non è scomparsa con l'avvento dell'era tecnologica e che in fondo siamo ancora al punto di partenza, ovvero allo "stato animale". No, non è lì. Perché anch'io, Emanuele, ho goduto, anzi ho goduto tantissimo, ho goduto come un pazzo nel far saltare in aria i cervelloni usando l'RPG o a passare da vittima a carnefice massacrando senza pietà gli spettatori della mia mancata esecuzione all'inizio del terzo livello o ancora a finire a calci i nemici che prima mi sparavano e poi imploravano pietà. Ma, hai detto bene, erano NEMICI, e lo scenario che avevo intorno era la loro tana, il luogo che li nascondeva e che in questo senso era dannato. Ma le prostitute no.

Io non sono certo favorevole alla violenza, ma non posso tollerare la violenza gratuita. La differenza sta nella necessità: i nemici, in quanto tali, mi attaccano e se voglio sopravvivere devo eliminarli. È la vita, o il gioco, se preferisci. Nessuno ha mai condannato un soldato perché ha ammazzato un nemico in guerra (tranne i pacifisti più accaniti), e la legittima difesa è l'unico mezzo che può salvare un omicida dal carcere.

No, Emanuele, non ho goduto nell'ammazzare quelle che tu chiami prostitute e che invece per me sono solo spogliarelliste, anzi, non le ho proprio ammazzate. Per un semplice motivo: perché UMANE e NON OSTILI, non complici ma casomai vittime, se non della società almeno degli alieni che le usano per attirarti nei loro trabocchetti. E, per di più, se le fai fuori appaiono altri nemici, che devi massacrare come tutti gli altri.

Dunque violenza sì, ma non gratuita. Quando giochiamo, facciamo finta di fare del bene, di salvare la società da una pericolosa razza aliena o da un'invasione nemica, non pensiamo di metterci a sterminare innocenti e/o peccatori a nostro piacere, perché, in fondo, l'unica cosa importante nella vita sono i valori, ed il rispetto per la vita stessa, propria e altrui, è un principio che dovremmo sempre tenere ben presente. Anche quando giochiamo a *Duke Nukem 3D*. ...O no?

di Simone Bechini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EROE?

SEI TU!

THE ROACH GAME

"Bad Mojo è uno dei più singolari giochi mai visti, ed è anche uno dei migliori" BILLBOARD NEWSPAPER
"Un capolavoro" ROLLING STONE

PC-DOS WIN '95

DEVELOPED BY

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

98 Rapid Pulse Entertainment, Inc. Rapid Pulse Entertainment, the Rapid Pulse Entertainment logo, Iron Helix and Bad Mojo are either registered trademarks or trademarks of Rapid Pulse Entertainment, Inc. in the United States and/or other countries. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Ltd. All other trademarks are those of their respective owners.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

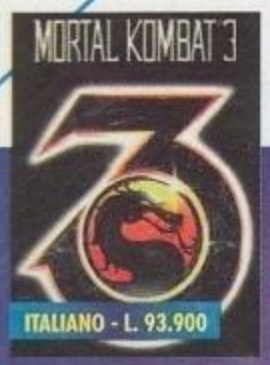
http://www.oldgamesitalia.net/

PARLI INTERNET? www.dbline.it

Db-Line

TEL. 0332/768000

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 1:00 DI NOTTE! PER ORDINI NOTTURNI TELEFONARE ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066



BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

3D WORLD BOXING (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
3D WORLD TENNIS (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
ACTION PACK CX 2600	L.	29.000
ACTUA SOCCER (ITALIANO)	L.	89.900
COMMAND & CONQUER	L.	99.000
DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
DESTRUCTION DERBY	L.	99.000
DOOM 2 (ITALIANO)	L.	49.900
EF 2000	L.	109.000
F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
FATAL RACING (ITALIANO)	L.	89.900
FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)	L.	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARI ITALIANI)	L.	169.000
FLIGHT UNLIMITED	L.	109.000
FORMULA 1 GRAN PRIX (ITALIANO)	L.	89.900
GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
JUNGLE STRIKE	L.	59.000
M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES)	L.	59.000
MILLEMIGLIA (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)	L.	94.000
NBA TOURNAMENT EDITION (ITALIANO)	L.	89.900
NIGEL MANSELL F 1	L.	39.000
RAY MAN (ITALIANO)	L.	84.000
SCREAMER (ITALIANO)	L.	79.000
SCUDETTO (ITALIANO)	L.	89.900
STRIKER 95	L.	69.000
SUPER TETRIS (+ 50 GAMES)	L.	59.000
TERMINATOR FUTURE SCHOCK	L.	99.000
THUNDERWAHK 2 (ITALIANO)	L.	89.900
ULTIMATE DOOM (ITALIANO)	L.	69.900
WARCRAFT 2 (ITALIANO)	L.	89.900

PREZZI IVA INCLUSA.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

ELECTRONIC ARTS "BEST-SELLERS"
NBA LIVE 96 L. 99.900 / FIFA SOCCER 96 L. 99.900

REGALISSIMI

PER OGNI CD "BEST-SELLERS" ACQUISTATO IN REGALO UN CD-ROM
A TUA SCELTA, TRA QUESTI

DISPONIBILE LISTINO PRODOTTI PER RIVENDITORI

Db-Line SI RISERVA IL DIRITTO DI SCEGLIERE I CD-ROM IN OMAGGIO QUALORA QUELLI PRESCELTI NON FOSSERO DISPONIBILI.

WORLD OF GAMES

WORLD OF GAMES

VOL. 5 - CASNO - CARD MAZE - GAME

VOL. 6- SIMULATION SHAREWARE GAMES

VOL. 7- CHILDREN'S SHAREWARE GAMES

MEGASHARE 2

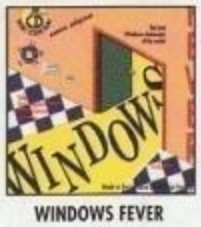
MEGASHARE 3

SUPERGAMES 4

MASTER PROGRAMMING

CLIPART - VOL. 3 ANIMALS

COMMUNICATIONS



WINDOWS FEVER VOL. 2

WINDOWS GAMES

ULTIMATE GAMES

MEDIASHARE 9

MEDIASHARE 13

Db-Line
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - ww

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/